

STREET FIGHTER II

GAMEST MOOK VOL.194

CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET



ストリートファイターII サードストライク
ファイターズフォーザフューチャー

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

3rd STRIKE

Fight for the Future

1280 Yen + TAX

Street Fighter III 3rd STRIKE Fight for the Future CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET

C O N T E N T S

キャラクター紹介/連続技/エンディング CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING

春麗	002/003/042
まこと	004/005/043
レミー	006/007/044
トゥエルヴ	008/009/045
Q	010/011/046
アレックス	012/013/047
ユン	014/015/048
ヤン	016/017/049
ダッドリ	018/019/050
リュウ	020/021/051
いぶき	022/023/052
オロ	024/025/053
エレナ	026/027/054
豪鬼	028/029/055
ケン	030/031/056
ショーン	032/033/057
ネクロ	034/035/058
ヒューゴ	036/037/059
ユリアン	038/039/060
ギル	040

カプコン開発コメント集/MAKER COMMENTS 061

システム/ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素	066
投げとグラップディフェンス	068
ダウンとクイックスタンディング	070
ガードブロッキング	072

ライター

FRS-N,O
C・LAN
KAL
がっちゃん
K-TAN
GED
MVP
ちゃっきー
VMT-RED
善之字元帥
若人
アストロ
Mio

STAFF

発行人 加藤 博
編集人 高橋 己代子
編集 杉田 哲朗
伊丹 恭
荒川 保
高安 聡

編集アシスタント 鈴木宏昌
河野淳一

表紙デザイン 株式会社 新声社
デザイン 有限会社 エストール
印刷 廣済堂印刷 株式会社
発行 株式会社 新声社
協力 株式会社 カプコン

STAFF

しゃがみカウンター	074
コンボ概念	076
ヒット確認	078
反撃	080
対空	082
各種補正	083

キャラ別対戦攻略/FIGHT A NEW RIVAL

春麗	084
まこと	088
レミ	092
トゥエルヴ	096
Q	100
アレックス	104
ユン	108
ヤン	112
ダッドリ	116
リュウ	120
いぶき	124
オロ	128
エレナ	132
豪鬼	136
ケン	140
ショーン	144
ネクロ	148
ヒューゴ	152
ユリアン	156

データベース/DATA BASE

キャラ別データ/CHARACTER DATA	162
------------------------	-----

©SHINSEISHA INC.1999

©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

※本誌掲載の記事および写真等の無断複写、複製、転載を禁じます

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

～ CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET ～

キャラクター紹介／連続技／エンディング

CHARACTERS/COMBO MANIA/ENDING COLLECTION

春麗	P002/003/042
まこと	P004/005/043
レミー	P006/007/044
トゥエルヴ	P008/009/045
Q	P010/011/046
アレックス	P012/013/047
ユン	P014/015/048
ヤン	P016/017/049
ダッドリー	P018/019/050
リュウ	P020/021/051
いぶき	P022/023/052
オロ	P024/025/053
エレナ	P026/027/054
豪鬼	P028/029/055
ケン	P030/031/056
ショーン	P032/033/057
ネクロ	P034/035/058
ヒューゴ	P036/037/059
ユリアン	P038/039/060
ギル	P040



カプコン開発コメント集

MESSAGE FOR THE FUTURE

P061

本書の見方

特に注釈がない限り、本書中のコマンド類はキャラクターが1P側(左側)にいる時のものです。また、ⓐはパンチボタン、ⓑはキックボタンを表します。

『フレーム』はゲーム中のコマ数を表す用語で、便宜上時間の単位として扱っています。本作での1フレームは60分の1秒です。なお、本文中の各種フレームデータ類は編集部調べによるものです。また、一部文中では以下のような略称を使用しています。スーパーアーツ→SA、グラップディフェンス→GD、クイックスタンディング→QS、ハイジャンプ→HJ、ターゲットコンボ→TC。

●連続技の見方

技名間の細い矢印の色は、前後の技を以下の方法でつなぐことを表します。

→……タイミングよく次の技を出してつなぐ、いわゆるノーキャンセル

→……必殺技キャンセル

→……スーパーアーツキャンセル

→……ハイジャンプキャンセル

付属のゲージは、その連続技のダメージとスタン値を表しています。相手キャラは特に注釈がない限りはリュウ、スタン値は最後の一撃を決めた直後のものです。連続技の内容部分に複数の技が併記されている場合、()の外に表記されている技、もしくは注釈に表記された技を決めた時のものを掲載しています。



CHUN-LI

麗しき脚線美ふたたび

春麗



CAPCOM STAFF COMMENT

春麗はAKIMAN氏を中心にスタートしたのですが、ガンダムのキャラクターデザインをすることになり、東京に行ってしまうと連絡が取れなくなってしまったのです！ 困った僕たちは東京まで会いに行ったり（焼肉ごちそう様でした！）と紆余曲折を経て、なんとか完成することが出来たのです。

【KUSAN Z】

この3rdでついに登場となりました春麗。CAPCOMのパワーとストIII特有のバターン数の多さでさらに磨きがかかり、様々なところで変更が行われた結果、まったく新しい感じに仕上がったと思います。でも、操作感は今までのように使いやすかったかったので、微かな調整の部分でいろいろと苦労したキャラでした。

【Neo_G】

VOICELIST

声優：田中 敦子

KO時	あああーっ
KO崩れ時	うっ...うあつ...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	ああっ
気合声1	やっ
気合声2	えいっ
気合声3	ふん
気合声4	それ
気合声5	はあーっ
必殺技時	気功拳
必殺技時	百烈！
必殺技時	スピニングバードキック
登場時	いくわよ
登場時	準備はいい？
登場時	チューニーハオユン
挑発時	その程度？
挑発時	それだけ？
挑発時	はあーあ（あくび）
勝利時	きゃはははっ、やったー！！
勝利時	ためらえは負けよ
勝利時	これが本当の強さよ
勝利時	シェイシェイ

COMBO MANIA

CHUN-LI

担当: GED

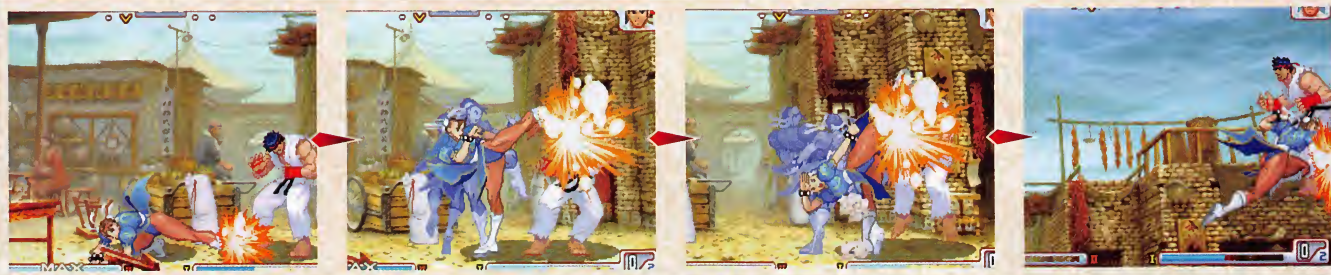
単発ヒット確認の精度が強さに直結する!

以下の連続技を覚えたら、あとはヒット確認の精度を上げるだけ。あきらめずに特訓あるのみ!

A: ◆+強P→強気功拳→鳳翼扇(or気功拳)→ジャンプ強P



B: しゃがみ中K→鳳翼扇(or気功拳)→ジャンプ強P



C: ◆+強K→
鳳翼扇(or気功拳)→ジャンプ強P



D: ジャンプ強K→しゃがみ強P→
中(orEX)スピニングバードキック



E: ◆+強K→気功拳



F: しゃがみ弱K×2→気功拳



Aは、上段からのヒット確認連続技。気功拳を省くとダメージは高くなるが、ヒット確認の難度は高くなる。ヒット確認の必要がない反撃時などは、気功拳を省いてしっかりダメージ効率を上げよう。気功拳を挟まなければ「◆+強P→天星乱華」もつながるが、密着でなければならない点に注意。

鳳翼扇からのハイジャンプキャンセル連打は、コンボ補正のためほとんどダメージに差が出ないので、このページではジャンプ強Pで統一した。大切なのは連打後の連係だが、それについては春麗

の対戦攻略ページを参照してほしい。

Bは、下段からのヒット確認連続技。気功拳を挟むとヒット確認が楽になるが、そうするとほぼ密着(投げ間合いに入るくらい)でなければつながらない点に注意。それに比べ、Bならしゃがみ中Kの先端ヒットからでもつながるのが大きな利点。

Cは、めくり蹴りとも呼ばれる◆+強Kからのヒット確認スーパーアーツ。◆+強Kのあと、間合いが近ければしゃがみ中Kや◆+強Pを挟むのもいい。SAゲージが溜まっていない場合は、立ち強Pにつなぐ

といいだろう。連係になるが、ヒット後のダッシュ投げなども有効だ。

Dは、おもにSAゲージがない場合に使われる、ジャンプ攻撃からの連続技。EXスピニングバードキックなら、しゃがみ中Kからでもつながる。

EとFは、気功拳セレクト時のみの連続技。前者は上段攻撃からのヒット確認連続技で、後者は下段からのヒット確認連続技だ。どちらもキャンセルは効かないが、気功拳の攻撃発生が早いので、ノーキャンセルでつなぐことができる。

MAKOTO

超硬派空手少女

まこと



CAPCOM STAFF COMMENT

まことは普通の人が固定観念で持っている「空手」を目指しました。だから嘘の挙動も所々に入ってます。でも実際の空手家を参考にした動きも多く、空手好きな人が見たらやっぱり解るみたいです。吹上は企画マンになかば挑戦的に作りました。「さあどう調整する？」みたいな(笑) まあ出来ると思っ頼してたから作れたんですけどね。【チモリン将軍】

「男らしく硬派で、男の人が使っても恥ずかしくない女の子キャラ」。それがまことの1番のコンセプトです。技調整の面でも通常のキャラとは違う方向性から大胆に攻めていきました。それはチーム内でも物議を醸すほどに。しかし、苦勞の甲斐あって一風変わったキャラができました。こんなまことをこれからもよろしく！

[Neo_G]



VOICE LIST

声優：津村 まこと

KO時	うわああーっ
KO負け時	なっ...、なんでじゃ...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	ああっ
気合声1	どりゃー
気合声2	うりゃー
気合声3	てやー
気合声4	でやー
気合声5	やっ
気合声6	ぬーりゃっ
気合声7	おりゃー
気合声8	うおーっ
気合声9	うりゃー
気合声10	えいさ
気合声11	せい
気合声12	せいやー
必殺技時	チェストー
必殺技時	必殺！
必殺技時	しまいじゃ
必殺技時	こっからじゃー
必殺技時	ゆるさんぜよ
必殺技時	そこじゃっ
必殺技時	いっせよ
必殺技時	見切ったー
必殺技時	正中線五段突きー！
登場時	こじゃんときいや
登場時	勝負じゃーっ
勝利時	完全勝利じゃ
勝利時	なんちゃ、ええとこなしじゃのー
勝利時	げに弱か

COMBO MANIA

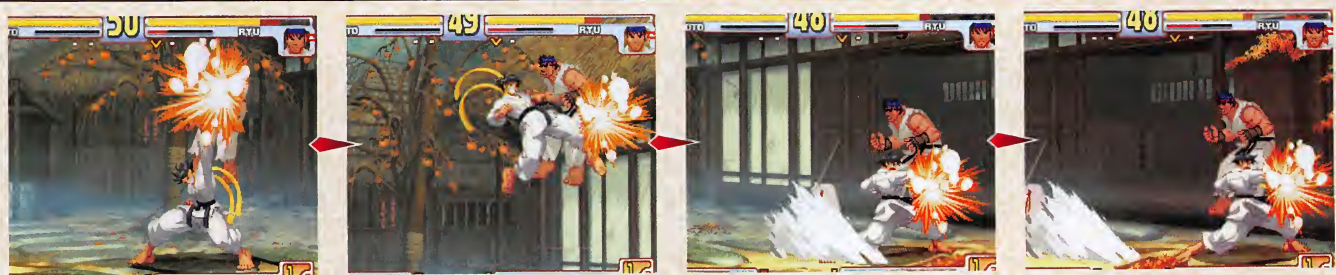
MAKOTO

担当: K-TAN

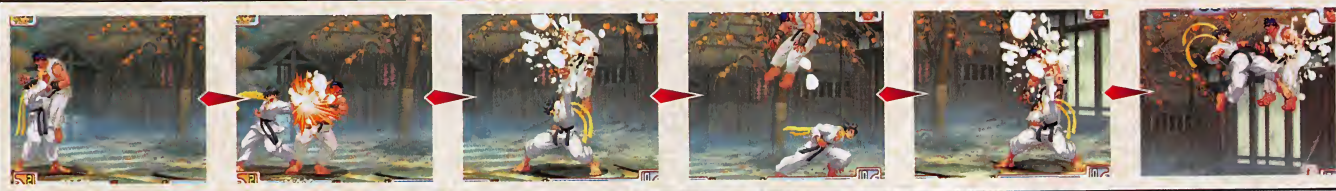
破壊力抜群魔人

時代は正中線五段突きだが、他のスーパーアーツにも魅力はある。思いっきり暴れようぜ!

A: 暴れ土佐波砕き→中閃空力カト落とし・剣→弱突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風



B: 吊るし喉輪・唐草→立ち強◎→中暴れ土佐波砕き→強直上正拳突き・吹上→中閃空力カト落とし・剣



C: 立ち強◎→弱打ち下ろし手刀・風→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ弱◎×2→弱突進正拳突き・疾風



D: 吊るし喉輪・唐草→立ち強◎→丹田練氣・攻めの型→しゃがみ中◎→強突進正拳突き・疾風



Aは相手キャラを画面端に追い込んでるときに使える連続技で、追い打ちで直上正拳突き・吹上を当てられないときに使用する。ハイジャンプキャンセルをするときは、前方にジャンプすること。中閃空力カト落とし・剣を空中の相手キャラに当てることができれば、すかさず突進正拳突き・疾風で追い打ちしにいこう。

BはAのときと逆で、まことが画面端を背にしていなくてはならない。立ち強◎にキャンセルをかけて暴れ土佐波砕きを出すときは、相手キャラとの間合いを見て、弱で出すか中にするかを判断し

よう。暴れ土佐波砕きがヒットしたら硬直をダッシュでキャンセルして、強直上正拳突き・吹上を当てる(このときコマンドは逆向き入力になっているので注意)。さらに、強直上正拳突き・吹上にハイジャンプキャンセルをかけて、中閃空力カト落とし・剣かジャンプ強◎を当てにいけばでき上がりだ。ハイジャンプキャンセルをするときは、垂直ジャンプにすることを忘れないようにしよう。

Cはしゃがみくらのヒューゴ限定という、滅多にお目にかかれない連続技だ。難しい箇所は、丹田練氣・攻めの型を発動してから、ダッシュしてし

ゃがみ弱◎を当てにいこう。ヒューゴを相手にしたとき、狙ってみてはどうだろう。

ヒューゴだけに入る他の連続技では、Bのように画面端を背にして、立ち強◎→EX打ち下ろし手刀・風→中暴れ土佐波砕きというのがある。

Dに難しい箇所は特になく、実戦でも使っていける連続技である。吊るし喉輪・唐草の直後に丹田練氣・攻めの型を発動して立ち強◎→強突進正拳突き・疾風というのもあるが、こちらのほうがダメージは高い。発動したら、タイミングを覚えてしゃがみ中◎を決めよう。

REMY

愛と憎しみの狭間で

レミー

CAPCOM STAFF COMMENT

戻れ! 戻るんだ! 組織から逃げ切るなんて無理だ! 捕まって殺されるのがオチだ! 俺の警告も聞かずに逃げ出したあいつ。数日後、あいつは大阪湾に無様な姿をさらしていた。3rd発売当日に守秘義務の誓約書と引き換えに、俺は解放された。R計画って何だ? Rはレミーなのか? 時折、いくつかの疑問が脳裏に浮かぶが口にすることはない。臆病者と罵られようと、俺は自分の命がほしい。「ストⅢ3rdをよろしく」そんな陳腐な言葉だけが、俺の口から発せられる全てだった。
レミー担当 鈴木 俊宏 著
「レミーの闘いかた講座」より抜粋

他のキャラの制作も中盤にさしかかろうとした頃、何か足りないものを感じてみんなで話していると……「やっぱり、美形の男キャラでしょ!」。企画的(個人的?)にも「溜め飛び道具・溜め対空技主体のキャラ」が欲しかったこともあり、スケジュール的には無茶な決断でしたが、みんなの努力と熱意により何とか仕上がったキャラだったので。結果的に入って正解でした。チームのみんなに多謝。[Neo, G]

VOICE LIST

声優: 関口 英司

KO時	うおあああーっ
KO負け時	うっ……うあああ……
ダメージ1	うう
ダメージ2	うはっ
気合声1	ふあっ
気合声2	ふん
気合声3	いやっ
気合声4	とあっ
気合声5	どあっ
必殺技時	あの世で悔いる!
必殺技時	永遠に眠れ!
登場時	いいんだな?
登場時	ここが墓場だ
登場時	さあ、所業の時間だ
登場時	不様な敗北をくれてやる
勝利時・挑発時	もういいか?
勝利時・挑発時	なんなんだあんた?
勝利時・挑発時	ふーっ
勝利時	これで……いいのか?
勝利時	なぜお前は戦う?
勝利時	なににもかも悔いんだよ!

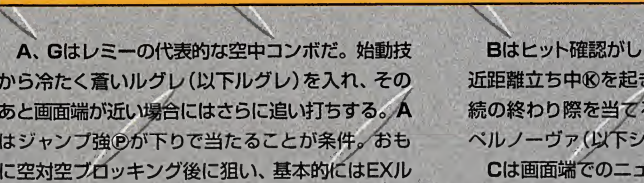
COMBO MANIA

REMY

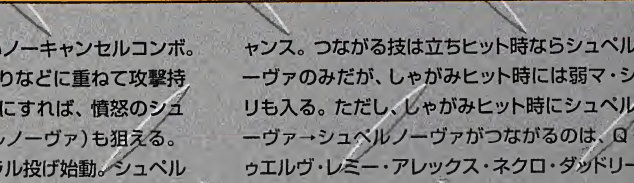
担当：ちゃっきー

空中コンボのバリエーションが多彩

空中コンボのバリエーションが豊富。憤怒のシュベルノーヴァをからめたコンボがおもしろいぞ。

A: ジャンプ強⑨→中冷たく蒼いルグレ→
EX冷たく蒼いルグレB: 近距離立ち中⑨→
ヴィエルジュに安息をC: ニュートラル投げ→憤怒のシュベル
ノーヴァ→強マ・シェリの悲哀D: 憤怒のシュベルノーヴァ→憤怒のシ
ュベルノーヴァ→弱マ・シェリの悲哀E: 強冷たく蒼いルグレ→憤怒のシュ
ベルノーヴァ→強マ・シェリの悲哀F: 憤怒のシュベルノーヴァ(弱攻撃と相
打ち)→しゃがみ中⑨→マ・シェリの悲哀G: しゃがみ強⑨→弱冷たく蒼いルグレ→しゃがみ中⑨→ヴィエ
ルジュに安息を

H: ジャンプ強⑨→しゃがみ中⑨→ヴィエルジュに安息を



A、Gはレミーの代表的な空中コンボだ。始動技から冷たく蒼いルグレ(以下ルグレ)を入れ、そのあと画面端が近い場合にはさらに追い打ちする。Aはジャンプ強⑨が下りで当たることが条件。おもに空対空ブロッキング後に狙い、基本的にはEXルグレのかわりに中ルグレが強マ・シェリの悲哀(以下マ・シェリ)で締め、SAゲージを温存しよう。完全な画面端、かつSAゲージに余裕があるなら、Gと同じくしゃがみ中⑨→ヴィエルジュに安息を(以下ヴィエルジュ)にしてもいい。このとき、しゃがみ中⑨を高い位置で当ててしまうとヴィエルジュが当たらないので、十分引きつけること。また、ジャンプ強⑨が昇りで当たったときは、直接強マ・シェリを入れよう。一方、Gはおもに対空のしゃがみ強⑨から狙うコンボ。相手や状況によっては、画面中央で強マ・シェリが入る場合もある。

Bはヒット確認がしやすいノーキャンセルコンボ。近距離立ち中⑨を起き上がりなどに重ねて攻撃持続の終わり際を当てるようにすれば、憤怒のシュベルノーヴァ(以下シュベルノーヴァ)も狙える。

Cは画面端でのニュートラル投げ始動。シュベルノーヴァを最速で出し、カス当たりから強マ・シェリにつなぐ。ただ、引きつづけてシュベルノーヴァを全段ヒットさせたほうがダメージが高いうえ、直接マ・シェリが狙えるキャラ相手にしか入らない。

Eも同感覚のコンボになる。シュベルノーヴァがクリーンヒットしたならそれでよし、カス当たりなら強マ・シェリへ。画面端で、Q・トゥエルヴ・ヒューゴ・ユリアンに対して狙おう。ヒットを確認してシュベルノーヴァを出せるかがカギだ。

DとFはシュベルノーヴァの特性を生かしたコンボだ。画面端でシュベルノーヴァがヒットしたらチ

ャンス。つながる技は立ちヒット時ならシュベルノーヴァのみだが、しゃがみヒット時には弱マ・シェリも入る。ただし、しゃがみヒット時にシュベルノーヴァ→シュベルノーヴァがつながるのは、Q・トゥエルヴ・レミー・アレックス・ネクロ・ダッドリー・ヒューゴ・ユリアンの8キャラのみ。

Hは基本コンボ。しゃがみ中⑨→スーパーアーツはブロッキング後の反撃技としても優秀だ。シュベルノーヴァ、ヴィエルジュどちらでも可能だが、春麗・ユン・ヤン・いぶき・エリナにしゃがみヒットしたときはシュベルノーヴァがつながらないほか、その他のキャラ相手でも距離によってつながらない場合がある。また、ジャンプ攻撃から決める際も、しゃがみ中⑨→ヴィエルジュの残光・パスからSAキャンセルでつなぐよりダメージが高いので、こちらを使うようにしたい。

TWELVE



白い殺戮マシーン

トウエルヴ

CAPCOM STAFF COMMENT

トウエルヴはネクロの完成型という設定でつくり始めたはずだったんですが、いざ出来上がってみると、こんな奴になってました。手足は変形するは、空は飛んでもうは、あけくは相手に化けてしまうは……まあ他にも地面泳いだりとか、まだまだおいしいネタはあったんですけどね。あ、言っときますけどコイツ、本当はとても恐い奴（のハズ……）なんですよ。いや本当に。【D-kurita】

他のキャラも冒険していますが、このキャラはストリートファイターシリーズに本当に入っているの？ というぐらいの、見た目にも性能的にも最高の変わり種です。でもいんです。人間ですから（ギリギリ）。巷では弱いという噂ですが、他のキャラとは違う意外なポテンシャルがあると思うのですが。どうなんですかね、皆さん？ 【Neo_G】

VOICE LIST 声優：LAWRENCE BAYNE

KO時	ぎゃーあー
KO前時	？
ダメージ1	？
ダメージ2	？
気合声1	？
気合声2	？
気合声3	？
気合声4	？
気合声5	？
気合声6	？
気合声7	？
登場時	ターゲット
勝利時	コンプリート
勝利時	ひっひっ
勝利時	フィニッシュ

COMBO MANIA

TWELVE

担当：C・LAN

少ないチャンスを確実にモノにしろ！

ダメージの高い連続技はゲージ使用。ヒット確認できるものも少ないのでゲージは大切に。

A: ジャンプ強◎→
立ち中◎→X.F.L.A.T.



B: シャガみ弱◎→
弱A.X.E.→X.N.D.L.



C: EX N.D.L.→立ち強◎

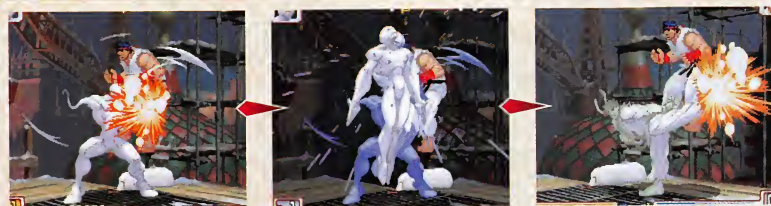


D: EX N.D.L.→X.N.D.L.

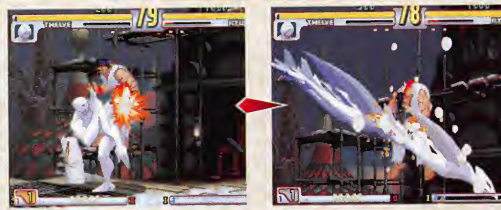


E: A.X.E.→X.C.O.P.Y.→各種追い打ち

※追い打ち/中上段足蹴り



F: 立ち中◎→X.F.L.A.T.



G: ジャンプ強◎→立ち中◎→X.C.O.P.Y.→立ち中◎

※相手キャラ/ヒューゴー

トゥエルヴにはターゲットコンボもなく、また通常技キャンセルで連続技になる必殺技が、EX版も含めてA.X.E.しかない。そのため連続技のバリエーションはかなり少ない。ダメージ的にもSAゲージを絡めないと十分とはいえないので、チャンスが訪れたら逃さず叩き込むようにしたい。

Aはハイジャンプキャンセルを利用した連続技。ジャンプ強◎から入る場合は打点を高めにするのがコツだ。つながるタイミングはジャンプ直後の1~2フレーム(キャラによって異なる)しかないので要練習。X.N.D.L.なら難度はグッと下がる。

Bはここにある中で、おそらく最も実戦的なコンボといえるだろう。確定状況はもちろん、「シャガみ弱◎→弱A.X.E.」のヒット確認も可能。もちろんジャンプ強◎からつないでもよく、起き攻めや密着戦の一選択技などにも使える用途の広い連続技といえる。返し技に使う場合は、コンボ補正と間

合いの関係で、単発のX.N.D.L.およびシャガみ弱◎→X.N.D.L.のほうがダメージが少し高いのでこちらを使う。

CとDはEX N.D.L.からの追い打ちで、C、Dともに相手との間合いがある程度近いことが前提条件。Cだが、画面端で相手との間合いが近ければ立ち強◎の代わりに立ち強◎を使ってもいいが、対戦中は立ち強◎が届くほど近い間合いでは決まりにくい。実戦度重視なら遠距離立ち中◎がいい。また、DのX.N.D.L.はヒット数が3~4ヒットに落ちるためダメージ効率はあまりよくない。ゲージが少ないときは間合いに応じて中か強のN.D.L.も追い打ちになる。なお、なかなかできる状況は少ないが、ノーマルN.D.L.空中ヒットからも同様のコンボが可能である。

EとFは空中ヒットが条件の連続技。EはA.X.E.のスイニッシュが当たるまでは相手にやられ判定

が残っていることを利用する。画面中央でもリュウ、ケン、ゴウキの竜巻旋風脚やまことの突進正拳突き・疾風、アレックスの強エアニースマッシュなどが追い打ちになる。画面端なら突進系、上昇系の必殺技であれば大体入る。かなり趣味の色が強く、またチャンスも少ないコンボだ。

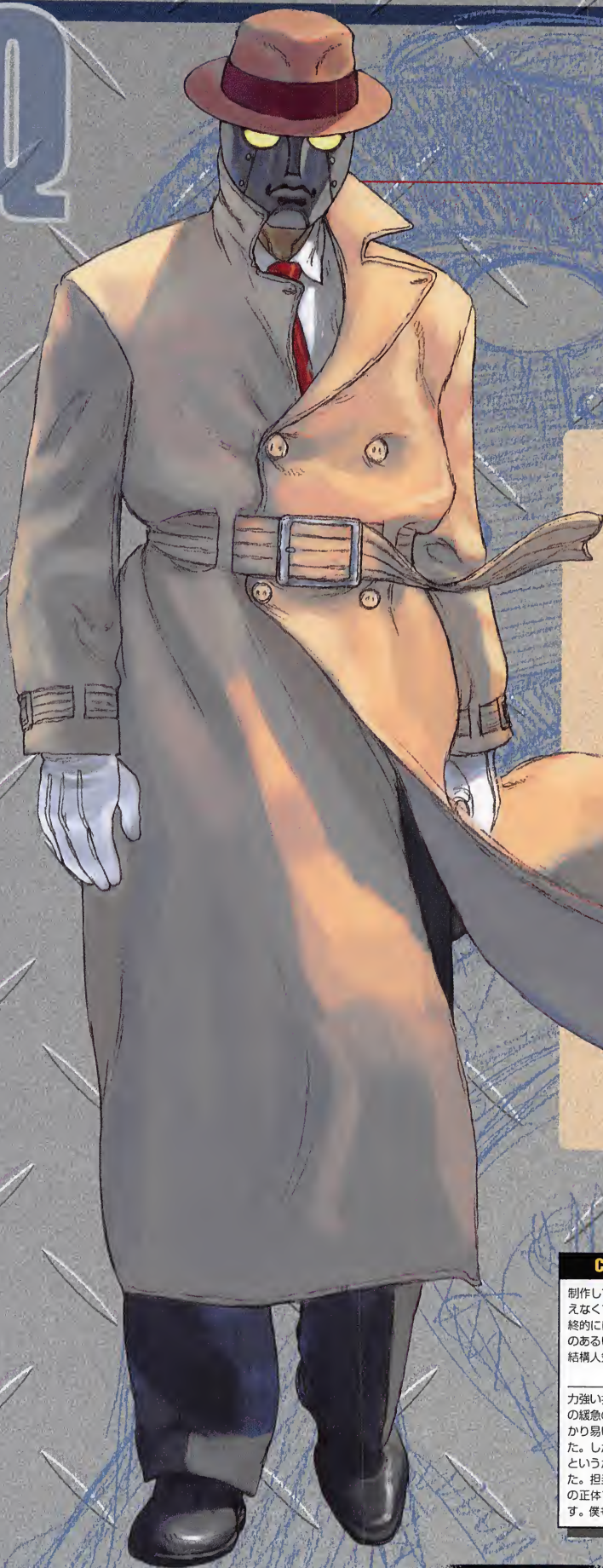
Fは対空の立ち中◎からハイジャンプキャンセルのX.F.L.A.T.につなぐもの。空中ブロックが可能なので正確には連続技ではない。立ち中◎の当たり方によってボタンのタイミングがずれる点に注意。「画面端近く弱N.D.L.空中ヒット」からも一応可能だが、決める機会が少ないのが残念。

最後のGだが、実は対ヒューゴー専用コンボ。X.C.O.P.Y.後、動けるようになるまでの時間は相手キャラによって異なり、そのうちヒューゴーが最長で12フレームもの猶予がある。そのため(ヒューゴーの)立ち中◎までが連続技になる。

Q

謎の存在

Q



CAPCOM STAFF COMMENT

制作している時はどんなキャラになるのが先が見えなくて、技や演出面はかなり難航しました。最終的には一緒にやった人たちのおかげもあり、味のあるいいキャラになったと思います。

結構人気がでてくれたのもすごくうれいっす。

【柴木 ひろき】

力強い打撃中心で、ダッシュ必殺技と通常の動きの緩急の差を重視した技の調整を、と単純でわかり易いキャラのイメージを最初は持っていました。しかし、できてみるといい意味で裏切られたというか、テクニカルで面白いキャラになりました。担当ソフトマンのこだわりが光ってます。彼の正体ですか? 「謎」です。とにかく「謎」です。僕も知りません……

【Neo_G】

VOICE LIST 声優: LEN CARLSON

KO時	あああーっ
KO崩れ時	ううううう……
ダメージ1	うっ
ダメージ2	ああっ
気合声1	はっ
気合声2	うっ
気合声3	はあーっ
気合声4	うん
気合声5	ふん
気合声6	うーん
気合声7	ふーん
勝利時	? (溜め息?)
勝利時	? (意味不明の呟き)
勝利時	? (呼吸音1)
静止時	? (呼吸音2)

COMBO MANIA

決められないように実は決める機会が多い!



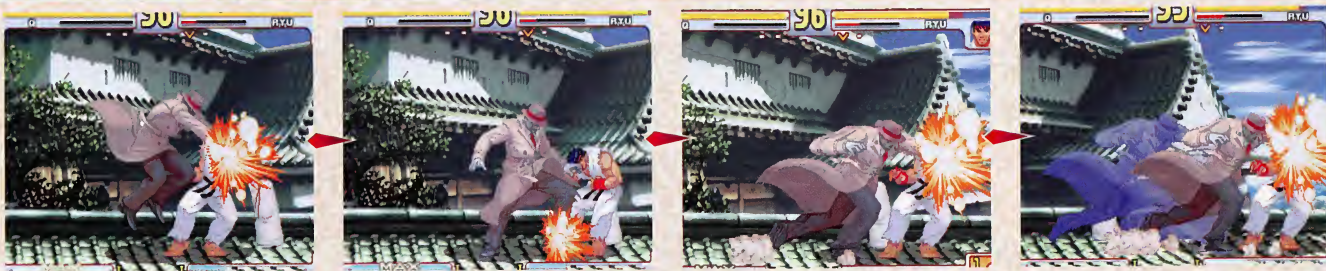
担当: アストロ

Qは連続技が少ないと思われがちだが、それは間違い。実はいろんなところから決められるキャラだ。

A: ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧
→弱(orEX)突進頭部打撃(仮)B: ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧
→弱(orEX)高速度連続打撃(仮)

C: ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧→弱突進頭部打撃(仮)→突進及び致死連続打撃(仮) or 腹部及び後頭部への痛打(仮)

※突進及び致死連続打撃(仮)の場合



D: 強捕獲及び痛恨打撃(仮)→中突進頭部打撃(仮)



E: 強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→◆+強⑨



F: 強捕獲及び痛恨打撃(仮)→弱突進頭部打撃(仮)→爆発を伴う打撃や捕獲(仮)発動→爆発を伴う打撃や捕獲(仮)打撃



G: 突進頭部打撃(仮)中段→腹部及び後頭部への痛打(仮)



動きが遅いだけに、それなりの攻撃力を持つQ。どの連続技も高威力が実戦的なものばかり。

まずはA、B、Cの連続技。初段のジャンプ強⑨は決めるチャンスがないと思われがちだが、対空ブロッキングを狙ってくる相手には、出すタイミングを少し遅らせるなどの工夫をすれば、ブロッキング失敗に決めることができる。

そのジャンプ強⑨からつながり、さらに地上から必殺技につなげられる技は近距離立ち中⑧のみ。連続技を狙うときは迷わず使っていこう。

Aの連続技では、最後にEX突進頭部打撃(仮)をヒットさせると相手が跳ね返ってくるので、そこに追い打ちを決めることが可能。この追い打ち時にダウンを奪いたい場合は、強高速度連続打撃(仮)か◆+強⑧(根元部分)をヒットさせればOK。逆に、相手をダウンさせずに攻勢を維持したい場合は、スタン値の高い◆+強⑧を当てよう。

また、Cの連続技で腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めたあとは、落ちてくる相手に強突進頭部打撃(仮)を決められる。出すタイミングは相手キャラ

が誰であろうと共通で、腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めたあと、1歩下がるぐらいのタイミングで出すと決めやすいぞ。

次にDの連続技。強捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めたあとは、中突進頭部打撃を当てることができる。ここで注意しなくてはならないのが、相手キャラによって落ちてくるタイミングが若干異なる点。軽いキャラに対しては少しタイミングを取りにくいので特に注意しよう。なお、初段の強捕獲及び痛恨打撃(仮)を画面端付近で決めた場合は、そのままEの連続技に移行することができる。ダメージがアップするうえ、そのまま攻勢を維持できるのでかなり効率がいい。

そしてFの連続技。爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を使った連続技で、画面端付近で突進頭部打撃(仮)を当てるまではEの連続技と同じ。そのあとSAキャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動すれば、空中に浮いている相手に◆+強⑧の打撃をヒットさせることができるのだ。難しいポイントは特になく、強捕獲及び痛恨打撃(仮)から弱突進頭部

打撃(仮)まで決めてしまえば、あとはSAキャンセルで爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を発動して、硬直が切れると同時に◆+強⑧を出すだけで、簡単にヒットさせることができるぞ。

最後にGの連続技は、しゃがみヒット限定の連続技で、突進頭部打撃(仮)中段(ボタン押しっぱなし)を決めたあと、ノーキャンセルで腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めるというもの。しゃがんでいる相手に突進頭部打撃(仮)中段をヒットさせると、Q側が4フレーム有利になるので、発生が3フレームの腹部及び後頭部への痛打(仮)ならノーキャンセルでつながれるのだ。しかし、前述の数値からも分かるように、つながれる猶予はわずか1フレーム。突進頭部打撃(仮)中段の硬直が長いせいでタイミングも取りにくいので、かなり決まらなくなっている。決めるコツは、突進頭部打撃(仮)中段をヒットさせたあと、腹部及び後頭部への痛打(仮)のレバー入力だけを先におこない、硬直が切れそうなときにパンチボタンを弱、中、強と素早くスラシ押しすること。いくらが出しやすくなるぞ。

ALEX

パワーエイジ

アレックス



VOICE LIST 声優: PATRICK GALLAGAN

KO時	Nooooo !
KO崩れ時	Geezus.....
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あっ
気合声1	やーっ
気合声2	わーっ
気合声3	うんっ
気合声4	ふーっ
気合声5	うっ
必殺技時	うーわぁっ
必殺技時	You can't escape !
必殺技時	Flash !
必殺技時	Hyper bomb !
必殺技時	Now !
登場時	うおーっ
登場時	I'm ready !
勝利時	Weak !
勝利時	At ease, loser !
勝利時	I don't lose !

CAPCOM STAFF COMMENT

今回の新技のいくつかは非常にプロレス色の濃いものになりましたが、皆さんいかがでしたか？アレックスに使ってもらいたいプロレス技がありましたら、カプコンストIIIチーム内「エーッ！コラッ！SU*K IT！」係までドシドシ……（ウソです。スマイセン）【直井 源介】

ストIIIシリーズ通しての主人公キャラであるアレックス。今作ではよりシブめのかっこいいキャラになったと思います。「格闘」に対する意識も、リュウと方向性は同じものの、アレックスらしい違った感性から見ているようで、なかなか面白いものがあります。また操作感も今まで通りでより素早いイメージにと、細かい部分で変更を加えつつ、気を配って調整を行いました。【Neo_G】

COMBO MANIA

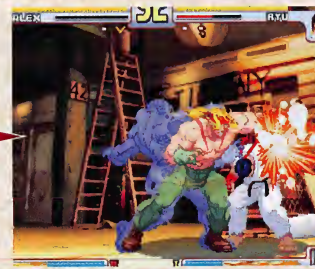
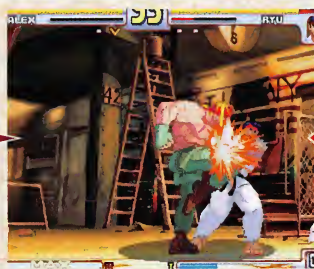
ALEX

担当：VMT-RED

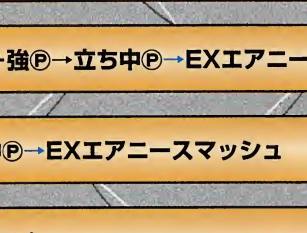
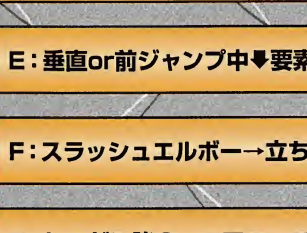
空中コンボが意外に熱い!?

重量級にしてはコンボのバリエーションが豊富で楽しい。実戦で決めよう!

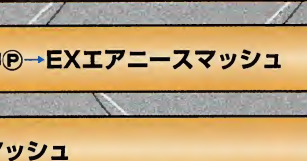
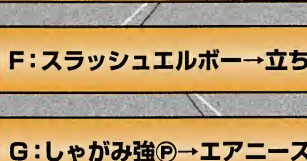
A: ジャンプ強P→近距離立ち中K→EXフラッシュチョップ→ブーメランレイド

B: 近距離立ち中K→
ブーメランレイドC: スラッシュエルボー→
ブーメランレイド

D: スラッシュエルボー→スタンガンヘッドバット



E: 垂直or前ジャンプ中↓要素+強P→立ち中P→EXエアニースマッシュ



F: スラッシュエルボー→立ち中P→EXエアニースマッシュ



G: しゃがみ強P→エアニースマッシュ

アレックスは跳び込みから連続技を叩き込むことが大きな目的の一つとなるキャラ。そのなかでも最大級の破壊力を誇るのがAの連続技である。

ブーメランレイド(以下レイド)のストックがない場合や、他のスーパーアーツを選択している場合は、EX(ゲージを温存したいときは弱)フラッシュチョップ(以下Fチョップ)で締めよう。

Bは近距離立ち中Kからいきなりレイドへつなぐ連続技。ゲージ消費量に対してダメージ効率がいいのが大きなメリットで、ジャンプ強Pからつないだ場合のダメージは、Aの連続技よりもほんの少し落ちる程度だ。跳び込みから狙うほか、ブロックング後の反撃としても狙っていききたい。

Cは俗にいう「エルボーレイド」。ヒット確認をするなら、中or強でないと厳しいだろう。ガード後

の反撃として中or強スラッシュエルボー(以下エルボー)が入る状況では、確実に決めていきたい。

Dはエルボー空中ヒット限定。狙って決めることは難しいが、そもそもエルボー地上ガードorヒットからSAキャンセルでスタンガンヘッドバットを出す連係自体がそれなりに有効なので、事故的な副産物として決まることが多い連続技だ。

E、F、Gも空中コンボ系。E、Fは画面端空中ヒット限定。立ち中P→EXエアニースマッシュ(以下エアニー)は空中コンボとして非常に利用価値が高く、様々な局面において活躍する。

Gはしゃがみ強Pが1発だけヒット(1段目、2段目は問わない)が条件。チャンスは多いので迷わず決めたい。相手が背後に吹っ飛んだ場合も可能だ。また、画面端なら立ち中P→EXエアニーでも可。

●Fチョップからの連続技について

中or強Fチョップがヒットしたら、距離、ゲージストックの状況等を瞬時に判断して、最大ダメージを与えたい。密着もしくはそれに近い状況で、ハイパーボムやレイドのストックがある場合はそれが最優先。レイドは近距離立ち中Kを経由する連続技として入れている。

ゲージがない場合は、距離に応じてバックドロップ(密着)→強P(中間)→しゃがみ強P(遠距離)と使い分けるのが理想。ちなみに、近距離立ち中K→弱Fチョップを入れるより、強バックドロップを入れた場合のほうが、ほんのわずかだがダメージは大きい。

また、タメさえ作ってあれば、かなり離れていてもEXエルボー→レイドを決めることが可能。

風雲の自龍

ユン

CAPCOM STAFF COMMENT

1stからやってるんで色々と思入れのあるキャラです。ストII自体2ndで終わると思っていたから、3rdはどうしようか色々悩みました。唯一1コインクリアできるキャラなんで個人的に貴重な兄さんです。【柴木 ひろき】

もともと1stでは同じ性能だった双龍の2人ですが、2ndを経てこの3rdでは更に変更がかり、見た目にもかなり違ったキャラになりました。ユンは主に一撃必倒の重い打撃というイメージを重視し、中国拳法の中でも八極拳などの型を意識したものが多くなっています。使いやすいさはそのままに、でも多くの手が入ったユンを楽しんでください。【Neo_G】

VOICE LIST

声優：伊藤 健太郎

KO時	のああーっ
KO負け時	うっくっ...ううう...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	うあっ
気合声1	だあーっ
気合声2	はいっ
気合声3	てやあっ
気合声4	とうっ
気合声5	やっ
気合声6	はあーっ
必殺技時	幻影陣
登場時	ツオイギン
登場時	俺には勝てないって
登場時	買ったぜこの喧嘩
挑発時	つまんねーな
挑発時	かかってこいよ
勝利時	余裕だぜ!
勝利時	さっこんなん!

COMBO MANIA

YUN

ターゲットコンボから華麗に決めろ!!

ここでは基本となる連続技を紹介。幻影陣コンボ
 担当：我修院(若人) に関しては、対戦攻略ページを参照して欲しい。

A: 近(or遠距離)立ち中②・立ち強②・←+強②→揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法



B: 近距離立ち弱②・立ち弱②・立ち中②→弱鉄山靠→槍雷連撃(or揚炮)



C: しゃがみ弱②×2→弱絶招歩法(or揚炮or槍雷連撃)



D: 遠(or近)距離立ち中②・立ち強②→槍雷連撃



E: 近距離立ち中②→立ち弱②→弱絶招歩法(or槍雷連撃)

F: 近距離立ち中②→中(or弱)鉄山靠→
揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法G: 前方轉身→しゃがみ中②→
中絶招歩法(orEX鉄山靠or槍雷連撃)H: 前方轉身→近距離立ち弱②・立ち弱②・立ち中②→
強絶招歩法(or弱鉄山靠orEX鉄山靠)

※相手キャラ/まこと

Aは揚炮を絡めた連続技の中で、最もスタンダードなもの。オロ以外のキャラクターであれば、前方轉身からでも決められる。なお、揚炮後の追い打ち、記してある通り中鉄山靠(Qには弱鉄山靠)→強絶招歩法が基本だが、画面端ではリュウ・ケン・豪鬼・ショーン・ユリアン・ダッドリー・ネクロ・エレナ・ヒューゴー・トゥエルヴ・アレックスに対して中鉄山靠がめくりヒットするので、中鉄山靠→(逆側に吹き飛ばす相手に対して)しゃがみ中②→弱二翔脚を狙おう。また、これも画面端限定になるが、弱鉄山靠→←+強②→弱絶招歩法を、比較的決めやすいエレナ、春麗、まこと、Qに狙ってみよう。

次にBだが、これは近距離立ち弱②始動のターゲットコンボ(以下、TC)からの基本連続技だ。SAゲージが溜まっていないときにダウンを奪いたい場合は、弱鉄山靠ではなく強絶招歩法かEX鉄山靠に交換していくといい。ちなみに、EX鉄山靠が画

面端でヒットした場合は、オロ・レミー・ダッドリー・エレナ・いびき・ヒューゴー・アレックス以外のキャラクターに弱絶招歩法で追い打ち可能だ。

Cは地味だが超重要。しゃがみ弱②×2の目押しが難しいが、下段始動の貴重なヒット確認連続技だ。スーパーアーツにもつなげられるようになれば大きな戦力になるので、必ずマスターしよう。

Dはしゃがみヒット限定ノーキャンセル連続技。槍雷連撃使いのプレイヤーならぜひマスターしたい。狙いどころは、相手の下段ブロック、またはしゃがみ攻撃をつぶしたときや、相手のしゃがみ攻撃をブロックしたあとなどだ。

Eはおもに立ち中②始動のTCがしゃがみヒットで空振りする、オロ・エレナ・春麗・いびき・ユン・ヤン・まことに対して用いる。槍雷連撃につなげる場合は、↓+強②→弱②→↓+強②と入力しよう。なお、ほかのキャラクターにも一応決められるが、立ち状

態のユリアンとQにはほぼ決まらないので注意。

Fは相手の跳び込みをくぐったあとや対空で近距離立ち中②を決めたあとに狙う。ただし、近距離立ち中②の当たり方次第で鉄山靠の弱と中を使い分けないといけない(Qは吹き飛ばす距離が短いので、常に弱鉄山靠でOK!)ので、難度は高い。なお、中鉄山靠→弱鉄山靠→揚炮といったコンボも可能。これは春麗の鳳翼扇など、スキは大きい間合いの離れてしまう技への反撃技として役立つ。

GとHは前方轉身からの連続技。Gは全キャラクターに対して、Hは少し間合いを詰めてから、Q・春麗・ダッドリー・まこと・いびき・トゥエルヴ・ヒューゴーに対して決められる。また、そのうちのQ・春麗・まこと・トゥエルヴの4キャラクターには、前方轉身→(トゥエルヴには少しに間合いを詰めて)近距離立ち中②→中鉄山靠(Qには弱鉄山靠)→揚炮といった連続技を決めることができる。

YANG

疾風の青龍

ヤン

CAPCOM STAFF COMMENT

トップクラスのスピードを持ちながら打たれ弱く力がない。いいですね。わかりやすくストIIIの中では個人的に一番好きなキャラです。今回、星影円舞とかガンガン使えていい感じ……3rdヤンはこのSAがおすすです。あと、ネコはちゃんと飼ってるとい事で……【柴木 ひろき】

ヤンはユンとは対称的で、連続的で高速の拳というイメージを重視した変更をしていきました。グラフィック的には蠅螂拳や形意拳などを意識したものが多くなっています。しかし、今回のヤンの目玉はやはり「快跑」でしょう。この技を使いこなせば「疾風の青龍」って感じが割り増しだ！

【Neo_G】

VOICE LIST

声優：鈴木 正和

KO時	うわああーっ
KO勝利時	うわあつ…あああ…
ダメージ1	うわっ
ダメージ2	のあっ
気合声1	やっ
気合声2	はーっ
気合声3	どうっ
気合声4	はっ
気合声5	ほっ
必殺技時	はい
必殺技時	はい
必殺技時	はいっ！
必殺技時	必殺！
必殺技時	雷震魔破拳
登場時	この勝負もらった！
登場時	決める！
勝利時、挑発時	アマチュアだな
勝利時、挑発時	ふっ、その程度か
勝利時	全部読めていた



COMBO MANIA

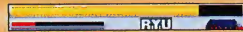
YANG

担当: GED

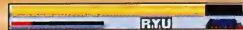
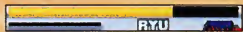
一発は大きくないが、チャンスは多い!

しゃがみ弱⑧2発からのヒット確認連続技はかなり有効。難しくてもマスターする価値はあるぞ!

A: 近距離立ち中⑨(orしゃがみ中⑧)→蠍螂斬×3



B: 前方転身→しゃがみ中⑧→強蠍螂斬×3

C: 前方転身→しゃがみ中⑧→
雷震魔破拳(or転身穿弓腿)D: しゃがみ弱⑧×2→EX蠍螂斬×5
(or雷震魔破拳or転身穿弓腿)

E: 斜めジャンプ中⑧・⑨+中⑧→近距離立ち中⑨→強穿弓腿→近距離立ち中⑨(or立ち弱⑨)



F: EX蠍螂斬×5→転身穿弓腿(or立ち弱⑨)



※相手キャラ/Q

G: 近距離立ち中⑧→中穿弓腿→転身穿弓腿



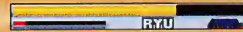
H: 立ち中⑨・立ち強⑨・⑨+強⑨→転身穿弓腿



I: 白虎双掌打→遠距離立ち強⑨



J: (星影円舞発動後)しゃがみ弱⑧×6→弱蠍螂斬(1発止め)×7→強蠍螂斬×3



Aはヤンの基本連続技で、蠍螂斬は攻撃力とスタン値が高いEX版にしてもいい。

Bは、前方転身後のゲージを使わない基本連続技。相手のスタンゲージがたまっている場合はEX蠍螂斬を使い、スタンを狙おう。

Cも前方転身からの連続技で、攻撃力はBよりも高い。「しゃがみ中⑧→転身穿弓腿or雷震魔破拳」は、ちょっとしたスキを突く反撃技としても多用するので、しっかり手になじませておこう。

Dは、下段からのヒット確認連続技。しゃがみ弱⑧2発は一応連打キャンセルだが、その受付は2フ

レームしかないの、感覚としては目押しに近い。慣れないうちは、ガードされても比較的 안전한 EX 蠍螂斬や雷震魔破拳で練習するといいだろう。

Eはゲージを使わない連続技で、おにも相手がスタンしたときに狙っていく。最後の技を立ち弱⑨に変えて近くに着地させたり、キャンセル快跑で裏に回るのも面白い。

Fは、Q&画面端限定連続技だが、EX蠍螂斬の移動距離が長いので、意外と狙える状況は多い。

Gは、対空やジャンプ防止などに使う近距離立ち中⑧からの空中追い打ち。ちなみに、Qが相手な

ら前方転身後の追い打ちとして使うこともできる。

Hの連続技は、めくり雷撃蹴(垂直or前方ジャンプ中⑨+⑧)のあとなど、位置が入れ替わるような状況でも入力が楽なのが利点。

Iは、攻撃発生が遅いので使用頻度は高くないが、攻撃力やスタン値は高い。フェイクを交え、ときおり起き上がりや連係に狙ってみるといい。

Jは星影円舞を使った画面端限定の連続技。全部で42ヒット。ヒット数は派手だが、慣れればつなぎはそれほど難しくない。画面端以外の場合は、しゃがみ弱⑧の数を4セット程度に抑えておこう。

DUDLEY

拳闘紳士

ダッドリー

CAPCOM STAFF COMMENT

今回描いた前中パンチは1stの時に、ソフトマンの方が「奥の手にショートボディが欲しいなあ」って言っていたのを思い出して作ってみました。SSブロー共々使い勝手はいかがでしょうか？ユーザーの人の「より紳士的になった」又は「よりボクサーらしくなった」って反応が何より嬉しかったです。有り難う御座いました。【チモリン将軍】

ボクサーらしい技ということで考えたのが、ショートスイングブローです。相手の技をスカして当てる快感をぜひ味わってください。ところで、今回の登場の時に乗ってくる車は、前作のエンディングでギルから取り返したお父さんのジャガーです。ちなみに同キャラ戦で前作乗っていたジャガーも現れます。【Neo_G】

VOICE LIST 声優：FRANCIS DIAKEWSKY

KO時	ふおおおーっ
KO勝利時	Too, strong.....
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あっ
気合声1	ふんっ
気合声2	ふっ
気合声3	シーッ
気合声4	ふーんっ
気合声5	シュッ
必殺技時	Corkscrew blow !
必殺技時	Cross counter !
必殺技時	Uppercut !
必殺技時	One, Two, Three, The end!!
必殺技時	Body blow !
登場時	Let's fight like gentleman !
勝利時	You have no dignity
勝利時	Down for the count !
勝利時	Gutter trash !



COMBO MANIA

DUDLEY

担当：善之字元帥

すべてのコンボが実戦レベルだ!

3rd屈指のコンボキャラ・ダッドリー。コンボの成功率が勝率に直結するといっても過言ではない!

A: 立ち強⑧→ダッキング→
各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合

B: しゃがみ弱⑧×2→
各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合

C: 立ち強⑧→EXマシンガンブロー→弱マシンガンブロー→中ダッキングアッパー→
コークスクリューブロー (orロケットアッパー)D: しゃがみ強⑧(空中ヒット)→ダッキング→
コークスクリューブロー (orロケットアッパー)E: ショートスイングブロー→
各種スーパーアーツ

※コークスクリューブローの場合

F: しゃがみ強⑧×5→中ダッキングアッパー→コークスクリュー
ブロー (orロケットアッパー)

※相手キャラ/ダッドリー

H: 立ち強⑧(しゃがみヒット)→中ダッキングアッパー

A・Bはダッドリーの基本となる連続技。いずれもきちんとヒット確認して出すようにしたい。

Cはおもにブロック後に狙っていく連続技だが、いぶき・オロ・エレナ・春麗のしゃがみやられにはこの連続技が成立しないので、代わりに後述の連続技Hを使っていくこと。また、画面端で決めた場合は、最後を◆+中⑧→キャンセルジェットアッパーにすることでダメージ増加を狙える。

Dは相手を通常技対空で撃墜したあとに狙っていくもの。スーパーアーツ部分はブロック可能なので厳密には連続技ではないが、実戦での有

効度を考えて掲載した。対空技はしゃがみ強⑧に限らず、直後のダッキングでスーパーアーツの射程内に踏み込めるすべての通常技から狙える。

Eは少々変わったヒット確認をおこなう連続技。具体的にはショートスイングブローのバックステップ中に相手が技を出しているかどうかを確認し、もしも出しているようならSAキャンセルしてスーパーアーツまで叩き込むというものである。相手の起き上がりやジャンプの着地に出し、投げ失敗ポーズを狙うというのがメインの用途になるだろう。

Fは画面端でレミー・オロ・ネクロ・Q・ダッドリ

ー・いぶき・春麗・エレナ・まこと・アレックス・ヒューゴーにしゃがみ強⑧がヒットしたときの連続技。チャンスは少ないが狙う価値はある。

Gはヒット状況の確認とつなぎが難しい連続技。よほど自信のある人以外にはオススメできない。

Hはしゃがみヒットのみという制限がやや苦しいので、下段ブロックに成功したあとに狙ってみるといいだろう。ちなみにこの連続技、まこと・ヤンの2キャラにはなぜか立ちヒットからでも入る。

Iはいわゆるダッキングアッパーのカス当たりから始まるコンボ。チャンスがあったら狙おう。

RYU

孤高の求道者

リュウ

STREET FIGHTER III
3rd STRIKE



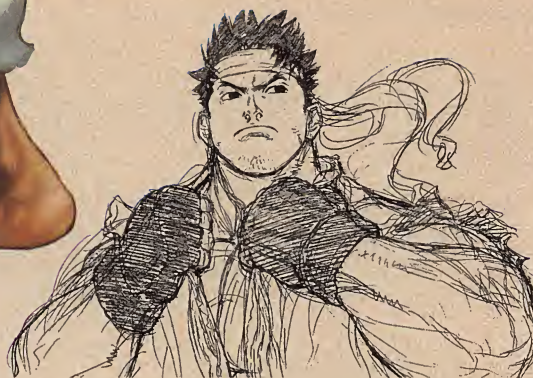
VOICE LIST 声優：大川 透

KO時	うおおおーっ
KO崩れ時	ううっ...うう...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	あっ
気合声1	はっ
気合声2	ふやっ
気合声3	せいやーっ
気合声4	てやっ
気合声5	とおあっ
必殺技時	波動拳
必殺技時	昇龍拳
必殺技時	竜巻旋風脚
必殺技時	灼熱
必殺技時	真空電拳
必殺技時	真空...波動拳！
必殺技時	真！...昇龍拳！
必殺技時	電刀...波動拳！
登場時	いくぞ

CAPCOM STAFF COMMENT

僕は今回の3rdからストIIIチームに入ったのですが、一番最初に作ったのがリュウの「ゴスパン」こと「鳩尾砕き」でした。追加技を考えるのに他のキャラはいろいろと悩むのですが、リュウの場合はすぐにゴスパン復活！で決まりました〜。
[IKUSAN Z]

リュウは今回もストイックです。追加技も個人的に好きな「鳩尾砕き」を入れたのみです。リュウは「見た目に」あまり変わらないからいい気がします。何だか落ち着くのです。ああリュウだ、って。このことはいつも悩むんですが……ただ、今回当たり判定など内部パラメータはかなり変更されていますよ。
[Neo_G]



COMBO MANIA

目標定めて……撃て!!

RYU

担当: K-TAN

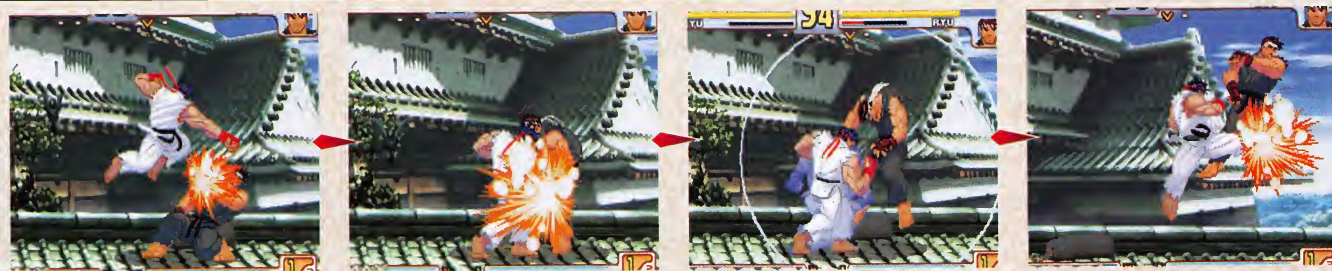
画面端を絡めたものが多いが、決まればとてもかっこいい連続技だ。自分なりにアレンジしよう。

A: ジャンプ強⑨→近距離立ち強⑨→EX上段足刀蹴り→

近距離立ち弱⑨→真空波動拳→EX上段足刀蹴り→立ち強⑨



B: リープアタック→強昇龍拳→真・昇龍拳→強竜巻旋風脚



C: 電刃波動拳→

しゃがみ中⑨→強竜巻旋風脚



D: しゃがみ強⑨→

EX上段足刀蹴り→強竜巻旋風脚



Aは画面端限定の連続技。ポイントは、EX上段足刀蹴りを当てたあと、少し後退してから近距離立ち弱⑨を当てることだ。近距離立ち弱⑨を当てたら、キャンセルをかけずに相手キャラの着地前に真空波動拳（ブロック可能）を当てよう。次のEX上段足刀蹴りを当てると、相手がリュウの頭上を飛び越すかたちになるため、最後の立ち強⑨は振り向くのを少し待ってから出すようにしよう。

ちなみに、ジャンプ強⑨→しゃがみ強⑨→EX竜巻旋風脚→真空波動拳→弱竜巻旋風脚という連続

技も面白い（これも画面端限定）。

Bの場合、リープアタックから強昇龍拳につなげるためには、相手キャラの起き上がりに、早めにリープアタックを出して重ねておく必要がある。真・昇龍拳後の追い打ちは、ジャンプ強⑨、ダッシュからの立ち強⑨、強波動拳、強上段足刀蹴りなど、いろいろとそろっている。

Cは少し特殊で、電刃波動拳を5段階まで溜めて、相手側が4発までブロックした場合の連続技だ。ブロックされたら急いでダッシュで接近し、

しゃがみ中⑨を差し込もう。

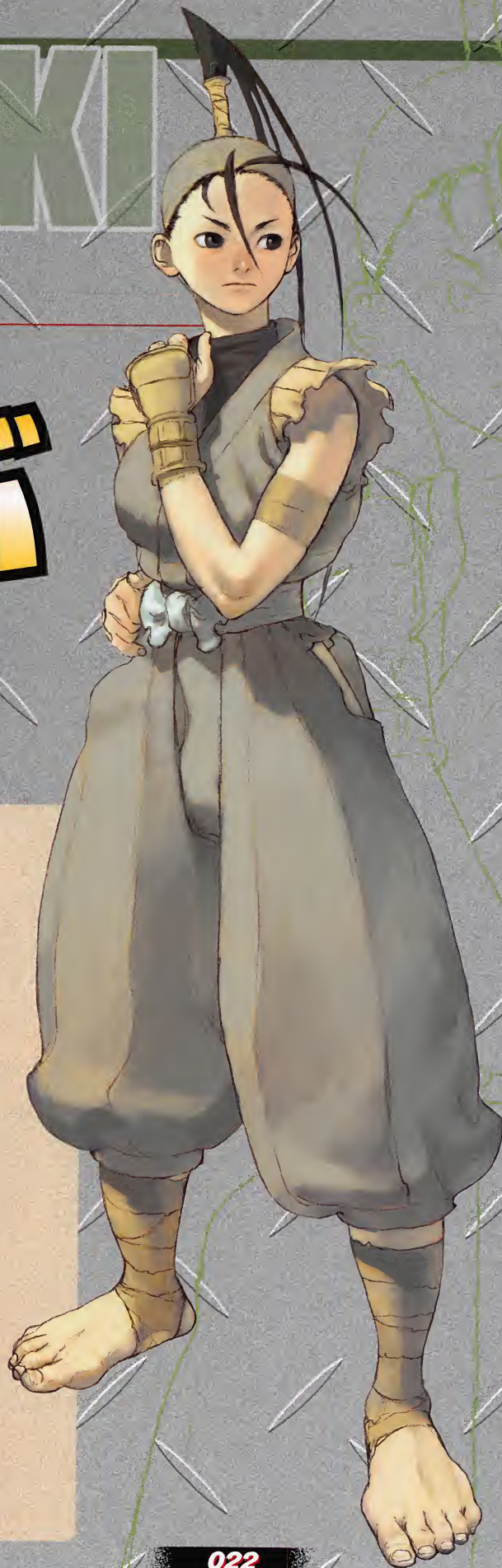
一応、相手側はしゃがみ中⑨をブロックしたあと5発目の電刃波動拳を連続でブロックすることは可能である。

Dは電刃波動拳を戦術に組み込むための連続技。ブロックしたあとに狙おう。立ち強⑨ではなくしゃがみ強⑨にする理由は、遠距離立ち強⑨になるのを避けるためだ。画面中央付近だと、強竜巻旋風脚が当てやすいぞ。ほかには、EX上段足刀蹴りのあとに近距離立ち弱⑨→EX昇龍拳も入る。

IBUKI

高校生忍者

いぶき



CAPCOM STAFF COMMENT

毎回マイナーチェンジの激しいいぶきですが、3rdではかなりの変更をしました。前回強すぎて好評だった(?) 破心衝をなくし、闇時雨、霧駆け、築地越え、など必殺技から通常技まで全体をリニューアルしました。ぜひ、いぶきでプレイしてみてくださいね。
【井川 純】

旧キャラの中で最も手を加えたのがこのいぶきでしょう。前作まででも結構テクニカルなキャラだと思っていたのですが、今回は更に輪をかけて超テクニカルキャラとして生まれ変わりました。一筋縄ではいかなくなった新生いぶき。君は使いこなすことができるか?
【Neo_G】

VOICE LIST

声優：天野 由梨

KO時	うわああーっ
KO崩れ時	うっ...うううっ
ダメージ1	うう
ダメージ2	うーっ
気合声1	やっ
気合声2	ふっ
気合声3	はっ
気合声4	どりゃーっ
気合声5	たーっ
必殺技時	くらえ!
必殺技時	覚悟!
必殺技時	当たれ!
登場時	いぶき見参!
挑発時	よっ...と
勝利時	さらば
勝利時	なってないよ
勝利時	うーん、駄目、駄目!
勝利時	精進しなよ

COMBO-MANIA

IBUKI

担当: KAL

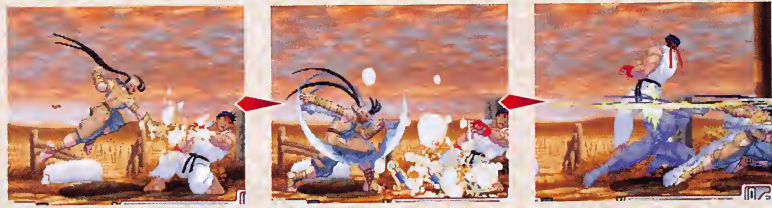
状況に応じた使い分けが重要だ

地味だが実戦向きの連続技が豊富になったいぶき。スーパーアーツと相手に合わせて使い分けよう。

A: 立ち中K→弱雷打(or中旋)



B: リープアタック(or→+中K or 立ち中P)→闇時雨



C: シャガみ弱K×2→弱闇時雨



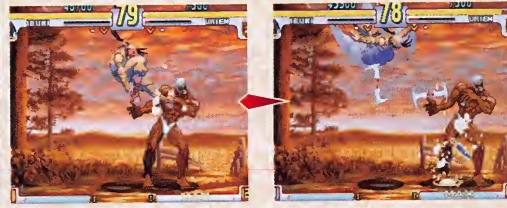
D: シャガみ弱K→弱雷打



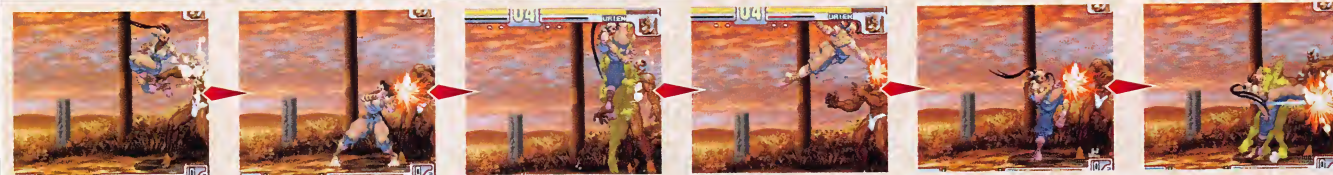
E: 近距離立ち弱P・立ち中P・立ち強P→立ち中K→強旋



F: 飛燕→中or強霞朱雀



G: 斜めジャンプ弱P・→+強P→近距離立ち弱P・立ち中P→EX風斬り→ジャンプ弱P・→+強P→立ち中K→EX旋



H: 近距離立ち強K→垂直ジャンプ強P・→+中K



I: 遠距離立ち強K→中or強闇時雨



Aは基本連係・連続技。Bは闇時雨選択時には頻繁に狙っていくことになる。リープアタックから狙う場合は間合いを調節しなければいけないが、ヒット率は→+中Kよりはるかに高い。Cは、Bと対になる下段からの闇時雨狙い連続技。操作は難しい。

Dは相手の起き上がりなどに狙うといい、ブロック対策を含めた連続技。Aと合わせて使う。

Eはしゃがみヒット限定で、さらに座高の高いヒ

ューゴー・ユリアン・Q・ダッドリー・豪鬼限定。かなりの威力。

Fは霞朱雀選択時に狙う。特にスピードの速いEX飛燕からが効果的。ヒット確認は簡単だ。

Gは画面端限定で、背の高いキャラであるヒューゴー・ユリアン・Q・レミーに入る。跳び込み時の打点を高めに、着地後一瞬前進するのがポイント。さらに、レミーは判定が細いので、最後の立

ち中Kをしゃがみ弱Kにする必要がある。また、起き上がり時などに密着からEX風斬りが入った場合は、立ち中Kからもう1回EX風斬りが入るが、このときは下りのジャンプ攻撃が当たらないので注意。

Hはゲージストックのないときや、霞朱雀選択時に使っていこう。

最後にI。闇時雨選択時には常にコマンド入力をしておこう。

ORO

仙術の怪老

オロ

CAPCOM STAFF COMMENT

オロ担当です。こんにちは。2ndでの弱体から、
 どうやら上位に返り咲いたようです。両手な
 だから当然っす。ホントはもっと強くしたかった
 んですが、ゲームになんないって却下。現在に
 おちついてマス。通常技からスライプ手をいれま
 したが使いにくいってことはないと思います。
 でわ、みんなで大魂をおとしにござ!! 【今村】

ついにオロも両手を使う日がやってきました。と
 はいえ、オロ自身としてはまだまだ手を抜いてる
 んじゃないかな、と思うわけですよ、僕は。だっ
 て、普段は片手で豪鬼と闘ってるんですから……。
 僕としては、2段飛びがお気に入りです。だって
 仙人ですし。 【Neo_G】

VOICE LIST

声優：松山 鷹志

KO時	でやーあーっ
KO崩れ時	ふうっ、いっううっ、
ダメージ1	ふぎや
ダメージ2	ひーっ
気合声1	そりゃ
気合声2	てやっ
気合声3	とりやっ
気合声4	はい
気合声5	ほれっ
気合声6	うーん
登場時	いっちょもんじゃろ
登場時	よくきたの
登場時	睨つぶしにやーなるかの
勝利時	お護すいたのー
勝利時	へーくしょん!
勝利時	んー、なんかのー
勝利時	んー、弱い! 弱いのー



COMBO MANIA

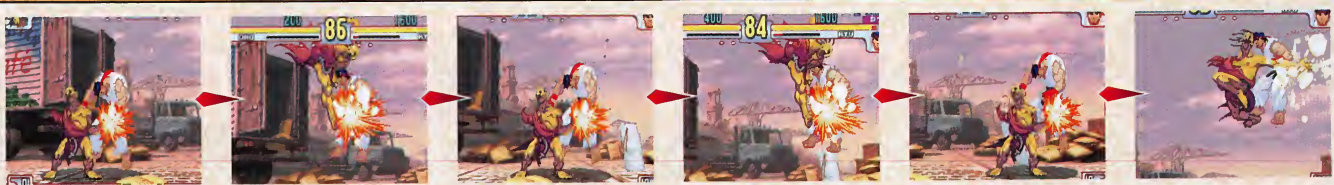
ORO

近距離立ち中⑨がすべてのスタート地点

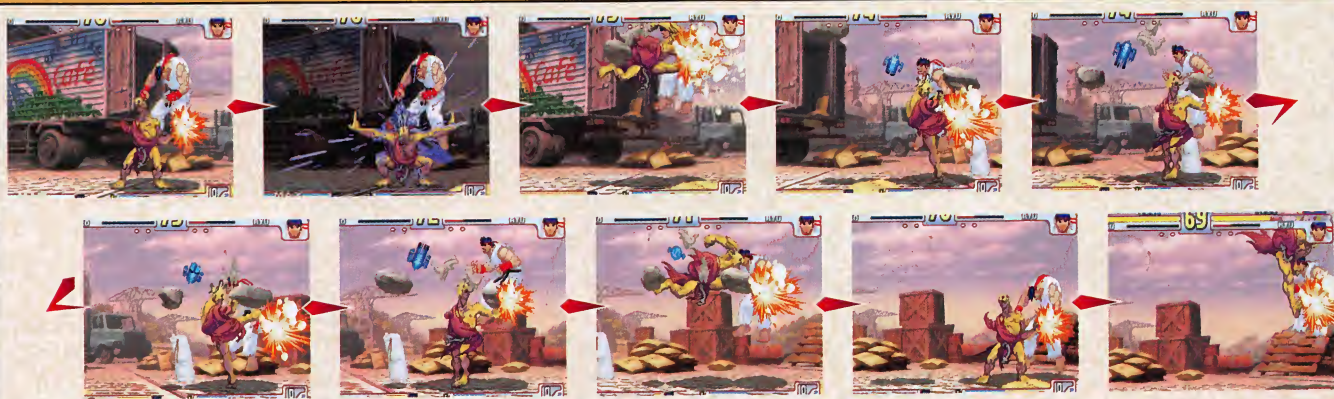
担当：ちゃっきー

オロといえば近距離立ち中⑨。ここからSA固有の連続技を叩き込み、一気に大ダメージを与える!

A: {近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→垂直ジャンプ強⑨



B: {近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→天狗乱石→ジャンプ強⑨→{立ち強⑨→◆+中⑨}×2→ジャンプ強⑨→{近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→垂直ジャンプ強⑨



C: {近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→夜行大魂→{近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→垂直ジャンプ強⑨

D: {近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→近距離立ち中⑨(1段目)→鬼神力発動→鬼神空中地獄車

E: {近距離立ち中⑨(1段目)→中人柱渡り}×2→しゃがみ強⑨→強夜行魂→ジャンプ強⑨

G: しゃがみ強⑨→鬼神鎧

H: ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑨→仁王力

近距離立ち中⑨始動でもっとも基本となるAのコンボは、SAゲージをかなり稼げるのが魅力だ。スーパーアーツを絡めたコンボや連係にも活用するので、ぜひ覚えておこう。コツは、2回目の近距離立ち中⑨を引きつけて当てること。リュウ・ケンタイプやまことが相手のときは、特に気をつけたい。また、このコンボが入らないヒューゴーには近距離立ち中⑨→キャンセル強人柱渡り→強鬼ヤンマ、近距離立ち中⑨を適度な高さで当てない限り入らないユン・ヤンには近距離立ち中⑨(1段目)→キャンセル中人柱渡り→中鬼ヤンマとつなごう。

Bは、天狗乱石を使った大ダメージコンボだ。始動の近距離立ち中⑨を高めの位置で当て、通常技を計6回入れる。そのあとは、近距離立ち中⑨から

のコンボがフルセット入るぞ。ジャンプ強⑨から立ち強⑨をしっかりと最速でつなぎ、そのあとは余裕があるぶんだけ前進しながら出すこと、立ち強⑨と◆+中⑨は相手との距離を見つ使い分けを念頭に置き、ミスらずに決められるようになろう。また、画面端では天狗乱石発動後を立ち強⑨×6にする。コンボの途中で画面端に到達した際も、通常技6回回数だけ合わせ、これに切り替えよう。相手キャラ別の使い分けについてはオロの攻略ページで触れているので、そちらを参照して欲しい。一方、C、DもBと同感覚でAのコンボにスーパーアーツを絡めたもの。中でも、夜行大魂を使ったCは必見だ。夜行大魂後はダッシュで接近して位置を合わせ、しっかりと近距離立ち中⑨で拾う。SA

ゲージをすべて使ってしまうがゆえに魅せ技レベルになるが、一度は決めてみたい。また、Eは画面端で使いたい夜行魂連係。夜行魂部分はブロッキング可能だが、ブロッキング中にさらに攻撃を加えることができるので、実用度はかなり高い。

Gは、しゃがみ強⑨の反転のけりを利用した鬼神鎧コンボ。スキの大きい技をガード、あるいはブロッキングしたあとに狙ってみよう。ただし、エレナ・ユリアンの2キャラにはなぜか入らない。

さて、最後は基本コンボとなるH。仁王力はスタン値が高いという長所があるので、しゃがみ中⑨→キャンセル仁王力とともに忘れずに使っていこう。少しだが、立ち中⑨のほうが立ち中⑨よりも近距離認識距離が長いことも覚えておきたい。

ELENA

大地の戦士

エレナ

CAPCOM STAFF COMMENT

どうですか？ エレナ強くなりましたねえ。思惑
 とおりです。リンクスタイルとか、前入れ中キック
 とか、ばしばし使って下さい。で、話は変わるの
 ですが、しゃがみのフットワーク変わったのって
 気づいた人います？ あと、カラーは強キックのや
 つがオススメです。お上品な感じしません？【野山】

リンクスタイルなどの追加で、ますますカボウ度
 合いが増したエレナ。実は「ブロックレスヒット
 フレーム」の効果を一番受けているのは彼女だっ
 たりします。ところで、没ネタで一冊目のムックに「捨
 くるくる登場」が載っていました、さらにあの槍
 を投げる予定もありました。バストアップの槍はそ
 の名残です……また、エンディング用に家族の設定
 なども新たに起こしたりもしたんですよ。【Neo_G】

VOICE LIST

声優：翠 美恵

KO時	あああーっ
KO崩れ時	あつ...うつくつ...
ダメージ1	うっ
ダメージ2	うっ
気合声1	ふっ
気合声2	それっ
気合声3	はーっ
気合声4	たーっ
気合声5	やーっはっ
気合声6	フーッ
必殺技時	スピニング、ビート、たーっ！
必殺技時	ヒーリング
必殺技時	スピニングサイズ
必殺技時	マレットスマッシュ
必殺技時	ライノホーン
登場時	Shall we dance?
登場時	ジャンボー
登場時	ふふふっ、よろしくね
登場時、挑発時	ぎゃはは
挑発時	へい！
勝利時	どうもありがとう、楽しかったわ
勝利時	どう？ 楽しかった？
勝利時	あててっ

COMBO-MANIA

ELENA

担当：我修院(若人)

EXスピンサイズコンボが強力!!

エレナの連続技で核となるのはEXスピンサイズ。ここからの追い打ちは必ずマスターしよう。

A: ジャンプ強☉→立ち弱☉→強スクラッチホイール→スピニングビート (or ブレイブダンス)



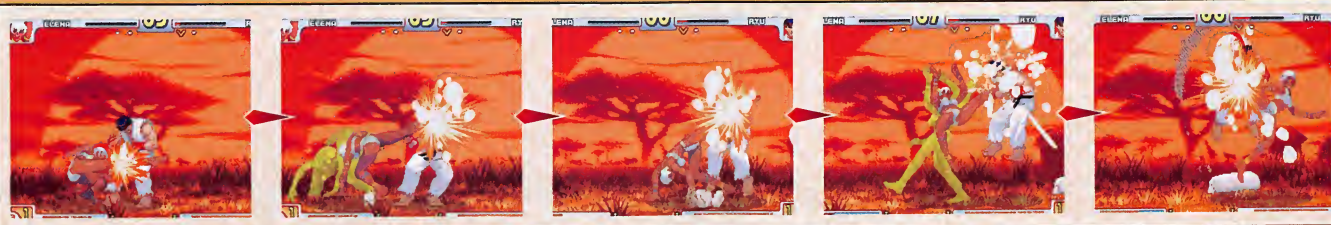
B: 中 (or 強 or EX) マレットスマッシュ→スピニングビート (or ブレイブダンス)



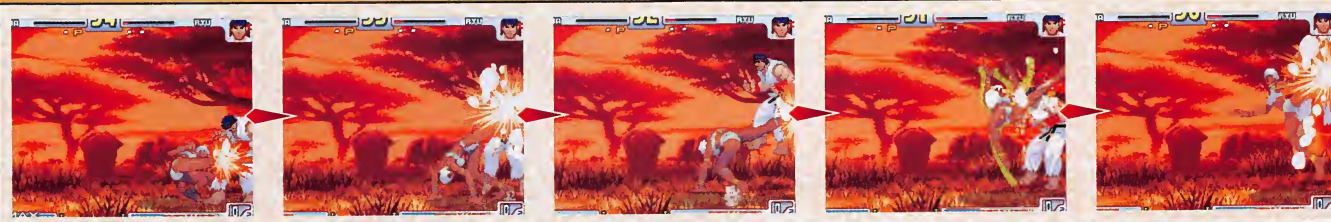
C: リープアタック→スピニングビート (or ブレイブダンス)



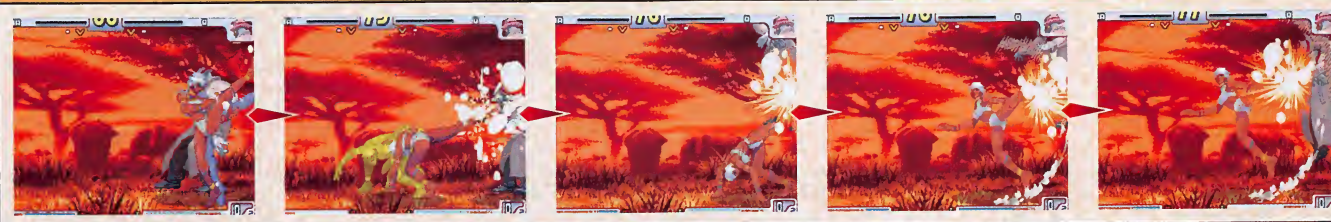
D: シャガみ中☉→EXスピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール



E: シャガみ中☉→EXスピンサイズ→中スピンサイズ→EXライノホーン→強スクラッチホイール



F: ブレイブダンス→EXスピンサイズ→弱スクラッチホイール→強スクラッチホイール



まずAについてだが、これはおもに跳び込みから狙っていく連続技。始動はジャンプ強☉と記してあるが、当然ほかのジャンプ攻撃からでもOKだ。特にジャンプ中☉→中☉のターゲットコンボとめくりジャンプ中☉からは狙ってきたい。

Bは弱以外のマレットスマッシュから決められる連続技。シャガみ弱☉からなど、連係にマレットスマッシュを織り交ぜて相手のガードを揺さ振り、ヒット確認してつなげていく。なお、中マレットスマッシュ→スピニングビート or ブレイブダンスは数値上つながらないが、マレットスマッシュの最後の1フレームを技でキャンセルできるため可能となる。ただし、そのぶん中マレットスマッシュ→スーパーアーツのつなぎは強 or EX マレットスマッシュ

よりシビア。1フレームの猶予もないぞ。

Cはリープアタックの攻撃判定の持続がヒットしたときに決められる。当たり方など、状況をしっかり判断してスーパーアーツを出せることが理想だ。

DはEXスピンサイズからの連続技。ユン・ヤン・オロ・エレナ・いぶき以外のキャラクターに対して決められる。また、画面端ならいぶき以外の全キャラクターに対して決めることが可能だ。画面中央ではEXライノホーンのあとに反対側へ移るので、スクラッチホイールのコマンドを逆向きに入力。画面端の場合は、ユリアン・ダッドリー・ネクロ・トゥエルヴに対して一瞬反対側へ回り込んでしまうので、EXライノホーンヒット後に相手を着地ギリギリまで引きつけてから、正面向きのスクラッチホ

ールコマンドを入力していこう。また、ヒューゴーが相手のときだが、この場合浮きの高さの関係上、引き付ける余裕がない。なので、先行入力気味にスクラッチホイールの逆向き入力をしよう。

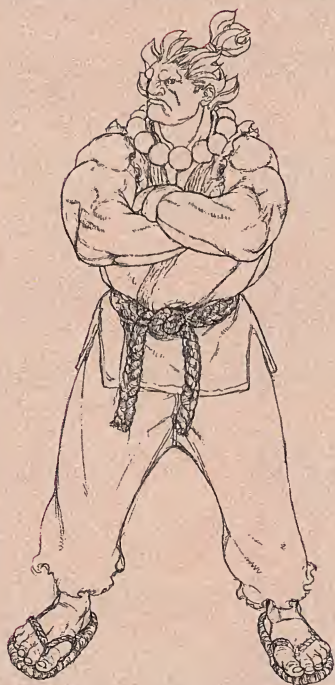
EはDの応用。画面端限定で、EXライノホーンまで、すべて最速で入力しないと決まらない高難度連続技だ。決まるキャラクターは、いぶき・エレナ・ヒューゴー以外。春麗とアレックスには、中スピンサイズを弱にすれば決めることができ、この場合はつなぎが楽になるので、実戦でも十分決められる。なお、EXスピンサイズからまともな追い打ちが入らないいぶきには、EXスピンサイズ→弱スクラッチホイールがオススメ。

Fは画面端で、Q・ヒューゴー限定の連続技だ。

GOUKI

拳を極めし者

豪鬼



CAPCOM STAFF COMMENT

豪鬼はイメージがすでに固まっているキャラなので、追加する技をどうするか頭を悩ませられました。全キャラ中、唯一追加SAがあるキャラで、ある意味贅沢キャラです。瞬獄殺と金剛国裂斬の両方使って、楽しんでほしいです。【TOMO】

豪鬼はおなじみ百鬼襲の追加で攻めのバリエーションが大幅に増えたと思います。特にリニューアル技の百鬼襲により、技の価値がぐっと上がりました。さらに新たなスーパーアーツ「金剛国裂斬」も覚え、まさに「拳を極めし者」！ 攻撃に特化した調整のため、打たれ弱さは相変わらずですが。【Neo_G】

VOICE LIST

声優：西村 知道

KO時	ぐおっ
KO崩れ時	ぐっ、不覚う...
ダメージ1	ぐっ
ダメージ2	ぐあっ
気合声1	ぬん
気合声2	ふん
気合声3	うりゃーっ
気合声4	うん
気合声5	でやっ
気合声6	ぬーん！
気合声7	どおりゃーっ
必殺技時	滅殺
必殺技時	豪斬空
挑発時	滅！！
勝利時	失せろ
勝利時	笑止！
勝利時	恥としい！



COMBO-MANIA

GOUKI

担当：FRS-N,O

実戦的なものから、いわゆる「魅せコンボ」までつなぎ方は実に多彩。

「滅殺……!!」

A：百鬼豪刃→近距離立ち中Ⓚ→滅殺豪波動



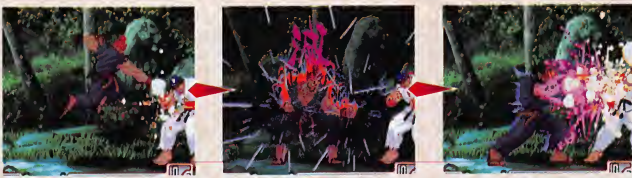
B：天魔空刃脚→近距離立ち強Ⓟ→強竜巻斬空脚→天魔豪斬空



C：しゃがみ中Ⓚ→中竜巻斬空脚→強豪昇龍拳



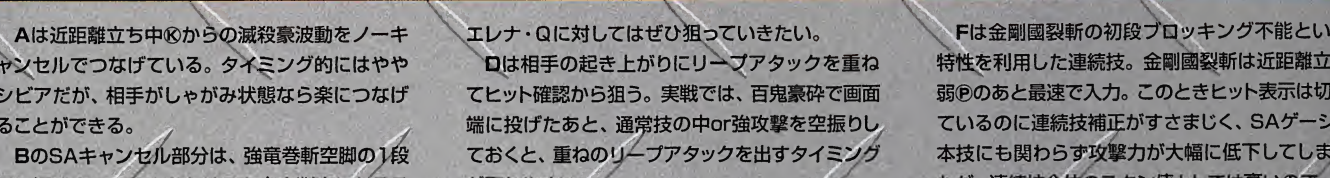
D：リープアタック→滅殺豪波動



E：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱竜巻斬空脚→{強豪昇龍拳→滅殺豪波動}×2→強豪昇龍拳



F：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱竜巻斬空脚→近距離立ち弱Ⓟ→金剛國裂斬



Aは近距離立ち中Ⓚからの滅殺豪波動をノーキャンセルでつなげている。タイミング的にはややシビアだが、相手がしゃがみ状態なら楽につなげることができる。

BのSAキャンセル部分は、強竜巻斬空脚の1段目に遅めキャンセルをかけると空中判定になることを利用。キャンセルのタイミングが早ければ、キャラは地上にいるため滅殺豪波動になる。

Cはブロッキング後に狙いたい連続技。ただし、キャラによって入りやすさは異なる。まこと・春麗・

エレナ・Qに対してはぜひ狙ってきたい。

Dは相手の起き上がりにリープアタックを重ねてヒット確認から狙う。実戦では、百鬼豪碎で画面端に投げたあと、通常技の中or強攻撃を空振りしておく、重ねのリープアタックを出すタイミングが取りやすい。

Eは画面端の相手限定。コツはつなぎの豪昇龍拳を引き付けて当てること。早いと滅殺豪波動が全段ヒットしないように、硬直差の関係から次の豪昇龍拳による追撃が間に合わない。

Fは金剛國裂斬の初段ブロッキング不能という特性を利用した連続技。金剛國裂斬は近距離立ち弱Ⓟのあと最速で入力。このときヒット表示は切れているのに連続技補正がすさまじく、SAゲージ2本技にも関わらず攻撃力が大幅に低下してしまう。ただ、連続技全体のスタン値としては高いので、余裕があったら狙ってみたい。

このほか、瞬獄殺が遠距離立ちⓀキャンセルから連続でつながる。ただし、エレナ、コリアン、ギルには入らないので注意。

KEN

炎の昇龍

ケン

CAPCOM STAFF COMMENT

最初のケンはけっこう弱くて、がんばって勝つことに楽しみをみだしていたんですが、ストⅢ3rdのケンは簡単に勝てるんで、あんま使っていないです。逆に勝てね～って思っている人は使ってみると良いかも。製作中の秘話は秘密です……。
【つよし】

ケンもリュウと同じように、どちらかというところあまり変化をさせず、今まで通り使いやすくをコンセプトに開発を進めていきました。しかし足技の追加など、そこはかとなくリュウとの差別化がされて、結構面白いキャラに仕上がったと思いますかどうでしょう？
【Neo_G】



VOICE LIST

声優：岸 祐二

KO時	うわああーっ
KO負け時	き、きいたぜーっ
ダメージ1	うあっ
ダメージ2	うはっ
気合声1	やっ
気合声2	ふっ
気合声3	はっ
気合声4	ふやーっ
気合声5	でやーっ
必殺技時	昇龍拳
必殺技時	いくぜ！昇龍裂破！
必殺技時	神龍拳
必殺技時	竜巻旋風脚
登場時	かかってくるな
登場時	こいつは楽しめそうだ
勝利時	やったぜ！
勝利時	イエイ！

COMBO-MANIA

KEN

担当：善之字元帥

3つのヒット確認コンボをマスターせよ

『ストⅢ』の醍醐味のひとつであるヒット確認。ケンのコンボにはその要素が色濃く含まれているぞ。

A:しゃがみ中Ⓚ→波動拳→
各種スーパーアーツRYU
※疾風迅雷脚の場合B:近距離立ち中Ⓚ・立ち強Ⓚ→強波動
拳or弱昇龍拳or各種スーパーアーツRYU
※疾風迅雷脚の場合C:しゃがみ弱Ⓚ×2→
各種スーパーアーツRYU
※疾風迅雷脚の場合D:空中竜巻旋風脚(空中ヒット)→
各種追い打ちRYU
※追い打ち/弱昇龍拳

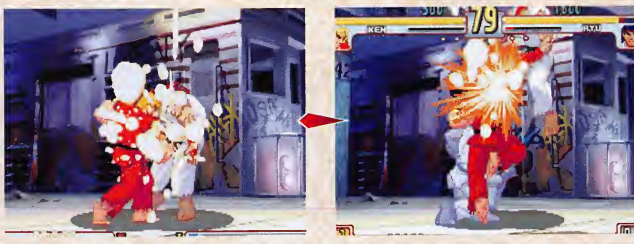
E:弱昇龍拳→弱昇龍拳

RYU



F:昇龍拳→神龍拳

RYU



G:弱竜巻旋風脚(1段目空中ヒット)→各種追い打ち

RYU
※追い打ち/弱昇龍拳

Aは最もシンプルなコンボだが、きちんとマスターするにはかなりの熟練を要する。基本的にはしゃがみ中Ⓚがヒットしているかどうかを、波動拳が当たる前に確認する「ヒット確認」がこのコンボのキモになるわけだが、さまざまな理由でスーパーアーツにつながらない間合いがある。微妙な間合いの差を感じ取れるようになれば本物だ。

Bはダメージの高さが魅力のコンボ。これもターゲットコンボ部分まででヒット状況を確認し、ヒットしていたらそのあとまで出すように。一応、ターゲットコンボとスーパーアーツの間に波動拳を挟むことも可能だが、その場合はコンボ補正の影響を大きく受け、かえってダメージが低くなってしまうことに注意しよう(そもそも神龍拳の場合は波動拳を挟むと距離的につながらないが)。

Cは下段攻撃から始まるヒット確認コンボで、実

戦での利用価値は高い。プレイヤーによってはしゃがみ弱Ⓚ×2ではなく、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚからヒット確認する人もいるが、どちらかやりやすいほうを覚えればいだろう(一応、前者には下段攻撃2連発という強みが、後者には硬直差で有利という強みがそれぞれ存在する)。

Dは空中ヒットスタートのコンボ。空中竜巻旋風脚はEXだと追い打ちしやすいが、弱～強の空中竜巻旋風脚でも空中で1ヒットしかなければ追い打ち可能である。実際の追い打ちは弱昇龍拳がベストだが、届かないようなときには立ち中Ⓚなどの通常技も使っていくこと。ちなみに、EX空中竜巻旋風脚は地上の相手に当てても追い打ち可能だ。

Eは昇龍拳ヒット後の相手にやられ判定が残っていることを利用したコンボ。基本的に画面端限定だが、画面端でも地上ヒットからだユン・レミー・

オロ・ダッドリー・ヤン・アレックスには入らないので注意。これとは逆に、ネクロ・Q・エレナの3キャラに対しては、画面中央でも狙うことができる(しかもQに対しては、何とBのターゲットコンボ→昇龍拳からも入ってしまう!)

Fはダメージの大きい対空コンボ。ブロッキングされにくいので狙う価値は十分にある。

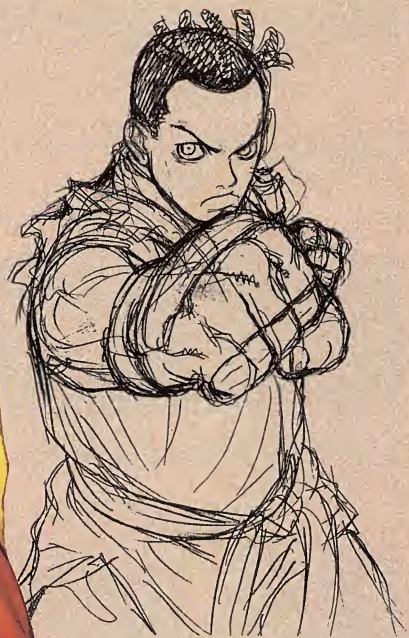
Gは竜巻旋風脚の1発目(ヒザ部分)空中ヒット後、相手にやられ判定が残っていることを利用したもの。しゃがみ強Ⓚ→キャンセル弱竜巻旋風脚と出し、空中ブロッキングミスを誘ってみよう。

HはSAゲージがないときの下段ヒット確認コンボで、ダウンを奪えるのが大きい。ただし、ユン・リュウ・レミー・ダッドリー・ショーン・ヤン・ケンには入らず、オロには導入部をしゃがみ弱Ⓚ×2にしないと入らない点に注意すること。

SEAN

熱風キッド

ション



VOICE LIST

声優：岩田 光央

KO時	うわあああーっ
KO崩れ時	うおっ...うう...
ダメージ1	あっ
ダメージ2	うわあっ
気合声1	ふわあっ
気合声2	はーっ
気合声3	どあっ
気合声4	とりゃっ
気合声5	やっ
必殺技時	シュート!
必殺技時	くらえ!ショウリュウ...キャノン!
必殺技時	ハイパー...トルネード!!シュート!
必殺技時	ハドゥー...バースト!
必殺技時(投げ)	もらった!
必殺技時(投げ失敗)	まじい
登場時	おっす!よろしくお願ひします!
登場時	手加減なしっすよ!
挑発時	シュツ
挑発時	あれ?
勝利時	イエーイ
勝利時	やったぜ!

CAPCOM STAFF COMMENT

ドラゴンスマッシュは、魂こめて造りました。1本でだめなら2本です。今回のションと言えばこれって感じです。変ですか? そうですか.....あと遠距離強パンチもお気に入りです。殴りたおして下さい。【野山】

今回のションは自分で技をアレンジして、成長していこうとする過程を演出してみました。ションタックルの後のマウントポジションからの打撃も様になってきました。ドラゴンスマッシュも若さ爆発です! 通常技の当たりの強さもますますな感じですよ。【Neo_G】

COMBO MANIA

SEAN

担当：アストロ

素早く、かつ豪快に決めろ!!

ショーンの連続技はどれも実用的なもののばかり。特に小技からSAIにつなげられるので超強力だ。

A:しゃがみ弱⑧×2→

各種スーパーアーツ

※ハドウバーストの場合



B:ジャンプ強⑨→近距離立ち強⑧→ハイバトルネード

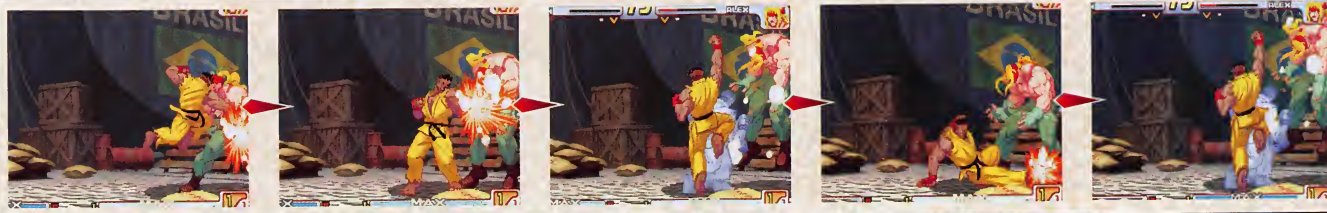


C: パーソナルアクション→立ち弱⑧→近距離立ち強⑧→ドラゴンスマッシュ→ハドウバースト(orショウリュウキャノン)



D: ジャンプ強⑨→近距離立ち強⑧→ショウリュウキャノン→しゃがみ中⑧→ショウリュウキャノン

※相手キャラ/アレックス



E: 近距離立ち中⑧・立ち強⑧(空中ヒット)→ハドウバースト

F: ⑨+強⑧→ハドウバースト

ショーンのコンボはどれも味気ないが、実戦で決められるものが多いのも事実。

特にAの連続技は、機動力の高いショーンにとって最大の武器だ。しゃがみ弱⑧×2からスーパーアーツにつなげるといものだが、密着かほんの少し離れた間合いからでない、2発目のしゃがみ弱⑧が空振りしてしまう場合がある。しかし、基本的に近距離戦重視のショーンには、あまり気にならないだろう。

なお、各種スーパーアーツとはどのスーパーアーツでも決められることを意味している。ハドウバーストとハイバトルネードは、しゃがみ弱⑧が2発入ってキャンセルに失敗しなければ、確実に連続技になる。ここで注意しなくてはならないのが、スーパーアーツⅡのショウリュウキャノン。少し離れた間合いでしゃがみ弱⑧が2発入った場合は、届かずに空振りしてしまうことが多いので、このスー

パーアーツで狙う場合は密着でしゃがみ弱⑧を当てなくてはならない。

次にBの連続技だが、最初のジャンプ強⑨を当てなくても、近距離立ち強⑧さえ当たれば決めることができる。この連続技は、「ストⅢ」ならではのノーキャンセルでスーパーアーツにつなげるやり方で、「2nd」に比べるとかなり難しくなっている。近距離立ち強⑧をしゃがみヒットさせれば簡単につなげられるのだが、立ちヒットだと4フレームしか有利にならず、ハイバトルネードの発生が3フレームとなっているので、実に1フレームの猶予しかない。だが、決められるようになればいろいろな状況から狙うことができるので、マスターしておきたい連続技だ。

Cの連続技はまさに魅せ技そのもの。ダメージが小さく意外と難しいので、実戦ではまず必要ないだろうが、一応解説しておこう。パーソナルアク

ションのあと少し前に歩いてから立ち弱⑧を当てると、続けて最初におこなったパーソナルアクションのボールがヒットする。すると、ションはノックバックしなくなるので、直後に近距離立ち強⑧を決めることができるのだ。あとは、そのままドラゴンスマッシュ→ハドウバーストorショウリュウキャノンにつなげよう。

Dの連続技も画面端限定で、決められるキャラもアレックスのみ、かなり条件が限られてくる。しゃがみ中⑧は1回目のショウリュウキャノン後に最速で出せばOK。うまくヒットしたら、さらにショウリュウキャノンへつなげよう。

最後にEとF(後者は画面端限定)だが、これらは厳密にいうと連続技ではなく、ハドウバーストを空中ブロッキングされる可能性がある。しかし、ハドウバーストを引きつけて出せばブロッキングされにくいので、十分狙っていけるぞ。

NECRO

バイオサイバー

ネクロ



CAPCOM STAFF COMMENT

早いもので、ストⅢ1stから参加させて頂いていた僕もはや20歳……とちょっと。「大人になったらブロックングの一つも出来ない」と……」と世間では言いますが、僕は出来ません。

イエー。ちゅんでした!! みなさんおつかれさまでした!

[Chun]

伸びてます。とにかく伸びてます。何か今までは伸び具合が甘いような気がしたので。一応微妙に調整しながら決めた結果が今の長さなんですけどどうですか? 開発中はもっと伸びてた時もあったんですけどね……やっぱりゴムはびよよよーんと伸びないといかんですよ

[Neo_G]

VOICE LIST 声優: LAWRENCE BAYNE

KO時	ああーっ
KO崩れ時	あああ……
ダメージ1	うっ
ダメージ2	ああっ
気合声1	うっだーっ
気合声2	ふーわあっ
気合声3	ううーっ
気合声4	はいっ
気合声5	はいーっ
気合声6	ふあーいっ
必殺技時	Magnostorm
必殺技時	Slam dance!
必殺技時	Electric snake!
登場時	Hey, freak this!
登場時	Just like the rest!
登場時	Let's get it on
登場時	Sorry, I'm late!
挑発時	れろろろろろる
勝利時	はあーっ
勝利時	Outta my way!

エフィー 声優: 天野 由梨

NECRO勝利時	はあーっ
NECRO勝利時	Outta my way

COMBO MANIA

NECRO

担当：MVP

激ムズから1発スタンまでお好きなように

追撃可能な技の組み合わせで、実にさまざまなかたちが存在するネクロの連続技。実践してみよう。

A：◆+中K→中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→◆+強P



B：しゃがみ弱K→弱トルネイドフック→◆+強P×3→◆+中P→超電磁ストーム



C：◆+強P→◆+強P→◆+中P→超電磁ストーム



D：リープアタック→超電磁ストーム



E：ジャンプ中↓要素+K(空中ヒット)→超電磁ストーム



F：ジャンプ強K→エレクトリックスネーク



G：◆+強K→立ち中P→エレクトリックスネーク→弱電磁ブラスト→エレクトリックスネーク→◆+強P



ネクロのコンボで核を握っているのが、◆+強Pのエルボーキャノン(以下、エルボー)。ダメージ、スタン値、追撃判定、すべて優れているのが特徴。

Aはエレクトリックスネーク使用時の基本連続技。画面端限定だが、スタン値が高く常に狙っていくべき連続技だ。弱電磁ブラストが入る間合いは決まっていて、中トルネイドフック後ならその間合いがばっちり合っている。最速で弱電磁ブラストを出していこう。

Bも画面端限定。この連続技は弱トルネイドフックからの追い打ちがすごいところ。本来は◆+中Pやエルボー1発→立ち弱Pなどを入れていくのだが、アレックスとヒューゴーに限り、エルボーが

3発入ってしまうのが見どころだ。ただし、エルボーのつなぎは1フレームの誤差も許されないのが、実際に入れるのはかなり難しい。この連続技の派生として、いきなりエルボー×6→◆+中P～というものもあり、こちらはさらに難易度がアップする。一応、手動で確認は取れているが……1回でも決めたらヒーロー間違いないだ。

Cも画面端限定。これは◆+強Pで浮かせてからのコンボで、やや早めにエルボーを当てるのがポイント。◆+中Pはキャラによって非常に難しくなる。Dはエレクトリックスネークでも代用できる。ダメージの高さが特徴。

Eはよくある空中コンボ。ドリルキックからだけ

ではなくて、普通のジャンプ攻撃からでも狙っていく。もちろん相手はブロッキング可能だ。

Fは跳び込みからの簡易連続技。超電磁ストームだと距離の制限があるので注意したい。

Gはスタンゲージが短くキャラの判定が普通な豪鬼に決まると、なんと1発スタンになる連続技(画面端限定)。密着から◆+強Pスタートで、弱電磁ブラストのあとは若干遅らせてからキャンセルをかけないと拾えず、遅すぎてもダメ。この遅らせ具合がこの連続技のポイントだ。あとは、エレクトリックスネークの上にパウンドするかたちとなった豪鬼に、とどめて◆+強P。

HUGO

鉄血の大巨人

ヒューゴ



CAPCOM STAFF COMMENT

ヒューゴの新勝利は右腕を突き上げるポーズですが、開発当時ではその右腕で色々なことをしていました。靴下ハメてたり、中指突き立てたり……その殆どがボツくらいでしたね……次回こそは!! 唯一の新必殺技ミートスカッシャーは、一番はじめのラフ画ではもっと燃しように飛んでいました。ええ、そりゃもうヤバイくらいに……。【直井 涼介】

新必殺技ミートスカッシャーですが、最初のネタ出しの段階では本当に画面外に描んだまま連れていこうか、などと考えていたのですが……冗談です……それはともかく、この技が加わって投げキョウとして更なる進化を遂げたヒューゴ。もう投げつけて投げつけてまくりましょう。【Neo_G】

VOICE LIST 声優：LEN CARLSON

KO時	うーううう
KO勝利時	うううう、うううう
ダメージ1	うっ
ダメージ2	おうっ
気合声1	だーっ
気合声2	ふんっ
気合声3	だあっ
気合声4	しょあーっ
気合声5	がぁーっ
気合声6	いやーっ
必殺技時	Hammer Mountain
必殺技時	Megaton Press
必殺技時	Ein, Zwei, Drei, Endell
必殺技時	Back breaker
登場時	Beslege
登場時、挑発時	C'moon
勝利時	I'm NO.1

ボイスン 声優：田中 敦子

HUGO登場時	あんたの出番よ
HUGO勝利時	ちょっとはやるよね
HUGO勝利時	ごほうびよ
HUGO勝利時	もう終わり?
HUGO勝利時	弱すぎるわね
HUGO敗北時	なにやってんのよ

COMBO MANIA

HUGO

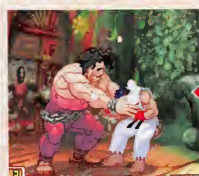
担当：VMT-RED

夢のバーム3発コンボにチャレンジせよ！

ジャイアントバームボンバーやウルトラスルーといったコンボ始動技が大活躍！

A：強ジャイアントバームボンバー→中ジャイアントバームボンバー→

弱ジャイアントバームボンバー→ハンマーマウンテン

B：強ジャイアントバームボンバー
→弱ジャイアントバームボンバー
→EXモンスターリアット

C：ウルトラスルー→ジャイアントバームボンバー→メガトンプレス

D：EXジャイアントバームボンバー
→メガトンプレス

E：しゃがみ弱◎→EXモンスターリアット



F：しゃがみ弱◎×2→ハンマーマウンテン

Aは豪鬼、レミーといったスタンゲージの短いキャラなら確実にスタンを奪える超強力コンボ。ハンマーマウンテン(以下ハンマー)は、SAキャンセルで発動したあと、少し走って(ボタン押しっぱなし)から出さないとつながらないので注意。また、初段しゃがみヒットが条件なので、さすがに実戦で狙えるチャンスは少ない。しゃがみ強◎などをブロック後に狙ってみるといいだろう。

強ジャイアントバームボンバー(以下バーム)→弱バームへにすれば、立ちヒットでも問題なくつながるため、かなり実戦的になる。ハンマーのストックがない場合や、ほかのスーパーアーツ選択時は、

弱バームから立ち中◎やしゃがみ中◎などへつなげるといい。相手が立ち状態なら、BのようにEXモンスターリアットを決めることも可能だ。強バーム→弱バームを決めれば、EX必殺技1回分のゲージが確実に溜まることも覚えておこう。

Cの連続技は完全に画面端限定というわけではなく、バームが届けばたいいつながら。ウルトラスルー→メガトンプレスよりも特にスタン値の面で魅力的だ。また、ウルトラスルーはこの場合に限らず基本的に強を使うようにしよう。跳ね返り方が大きく、連続技が狙いやすい。

EXバームは地上ヒットでも相手が浮くので、メ

ガトンプレス選択時は起き上がりなどに重ねてDのコンボを狙うのもいい。このコンボは必ずしもSAキャンセルする必要はなく、ノーキャンセルでも素早く強メガトンプレスを出せばつながる。同様に、中や強のシュートダウンバックブリーカーやモンスターリアットでも拾うことが可能だ。

弱攻撃からEXモンスターリアットへつなぐ場合は、Eのようにしゃがみ弱◎からつながりやすい(距離があってもつながりやすい)。

Fは少し距離が離れただけでつながらなくなるので注意。ブロック後の反撃など、完全密着の状態から狙うようにしよう。

URIEN

反逆の使徒

ユリアン



CAPCOM STAFF COMMENT

ユリアンは前回と比べてかなり強くなりましたね。追加したTCは当初、中段→上段で繋げるつもりでしたがネオジーに強すぎるから駄目って言われました。

いいけど。【矢野】

「総統閣下」にふさわしいキャラにしようと、様々なマイナーチェンジを行いました。イメージ的には前作のギルの性能に少しずつ近づけていくという感じですね。あと、エンディングは必見です！ ユリアン具合がかなり出ています。まさに「しゃべらなければカッコいい男」の代表です!!

【Neo_G】

VOICE LIST 声優：LAWRENCE BAYNE

KO時	ぐわあーっ
KO崩れ時	ああああー...
ダメージ1	ううっ
ダメージ2	うっ
気合声1	はっ
気合声2	いやーっ
気合声3	うあっ
気合声4	うわっ
必殺技時	Aegis reflector !
必殺技時	Crush !
必殺技時	Destroy !
必殺技時	Tyrant punish !
必殺技時	Jupiter thunder !
必殺技時	Kill!!
登場時	you've got no chance
登場時	Get ready to die
勝利時	あっぱははーっ
勝利時	You died !
勝利時	Pitiful scum
勝利時	Tremble before my might !



COMBO MANIA

URIEN

担当：MVP

タメ時間を把握するのが最重要課題！

設置型のスーパーアーツは無限の広がりを見せる。
これを参考にしてオリジナルを模索してみよう。

A：しゃがみ強⑨→チャリオットタックル→強エイジスリフレクター→

チャリオットタックル×2→デンジャラスヘッドバット



B：メタリックスフィア→チャリオットタックル→EXチャリオットタックル→

チャリオットタックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強⑨

C：弱エイジスリフレクター（設置）→立ち中⑨×6→しゃがみ強⑨→チャリオットタックル→エイジスリ
フレクター→強チャリオットタックル

D：ジャンプ強⑨→立ち弱⑨・立ち中⑨→EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ

E：強メタリックスフィア×6

F：リープアタック→タイラントパニッシュ

エイジスリフレクター（以下、リフレクター）を用いたコンボのバリエーションは無限といえるが、ここでは実戦的なものを抜粋してみた。

Aは画面端でのコンボで、リフレクター1枚なのに体力半分近くを奪うもの。ポイントはチャリオットタックル（以下、タックル）の硬直をなくすためにリフレクターを発動すること、タメを素早くおこなうことである。技を出したらすぐに溜めるようにしよう。また、このリフレクターはコンボに組み込むとダメージが落ちてしまうので、画面外に出現させるように強を使っている。

Bはメタリックスフィアが空中ヒットしたときのコンボ。このコンボの特徴は、相手を大きく画面

端まで運ぶので、スタートがある程度画面中央でもいいところにある。EXタックルの2発目ヒット前に画面端ならOKだ。ちなみに、EXタックルは引きつけないと2発目が空振りするので注意。また、リフレクターはコンボに組み込むために弱を使う。あとはジャンプ強⑨を当てるだけだ。

Cは前半部分が大道芸で、後半部分が画面中央用のリフレクター基本コンボになっている。弱リフレクターを設置したら1回ダッシュしてジャンプで相手を跳び越し（相手にはリフレクターの近くにいてもらう）、着地と同時に立ち中⑨を6発当てる。立ち中⑨でのけぞるが、後ろのリフレクターに当たって跳ね返ってくるという具合だ。立ち中⑨を6

回当てたら、次はしゃがみ強⑨を当てて浮かそう。ここから基本コンボ。タックル→キャンセルリフレクターでタックルの硬直をなくし、すぐに強のタックルを出すとちょうど拾えるぞ。リフレクターはどれでもいいのだが、そのあとの起き攻めを考えると強で出すのが望ましい。

Dは最後のEXタックルからのタイラントパニッシュがポイント。1フレームのずれも許されないが、思ったより難易度は高くない。Eは画面端で空中ヒットの大道芸。Fは基本コンボということで、タイラントパニッシュを使うのなら、これ以外にもジャンプ強⑨からしゃがみ弱⑨×2からなども楽勝で決められるようにしておきたい。

GILL

神世紀の覇者

ギル



CAPCOM STAFF COMMENT

ギルは今回えげつないスーパーアーツを備えました。角威の全方位攻撃を出されない様に上手く倒して下さい。健闘を期待します。ファイトッ!!
コーリンちょっとしか見えないよ! 俺のミスだよ! ゴメン!! 【矢野】

ギルは今回「天帝」として現れました。「人を超越した者」として。その名にふさわしく今回はかなり手強いです。全画面攻撃までします。演出面でも「神々しさ」にこだわった作りをしました。余談ですが、ギルステージの建物は「だまし絵」のようにになっています。良く見てみると……あれ? 【Neo_G】

VOICE LIST 声優: LAWRENCE BAYNE

KO時	あああーっ
KO崩れ時	うおおーっ
ダメージ1	うっ
ダメージ2	おうっ
気合声1	うん
気合声2	んーっ
気合声3	うんっ
必殺技時	Die!
必殺技時	Pyrokinesis!
必殺技時	Cryokinesis!
必殺技時	Resurrection!
必殺技時	Let me be the blesser of all souls...
必殺技時	Welcome to your death!
登場時	The mark of my dignity shall scar thy DNA!
挑発時	あーっ。ばはははーっ
勝利時	I am your god!
勝利時	Kneel before your master!

ISLAND

ストⅢ3rd アイランド

担当：Mio

STREET FIGHTER Ⅲ
3rd STRIKE

長らくお待たせ!! カラーイラストはたくさん来たから選ぶの苦労したよ。それでもできるだけ載せてみたんだけどどうかな?
モノクロページにもアイランドがあるので(160ページ)そっちも見てね!

★山形県 松吉君
☆ストリートファイト嬢! おまけに大盛り上がり



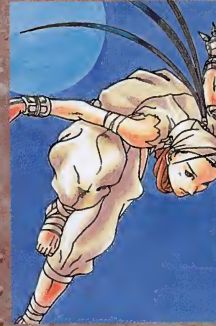
★東京都 ウニマル君
☆アレンジをいじります。アジア美人特有の涼しい目もステキ



★福岡県 やすき君
☆おんななら応えられるはずだ。この拳に



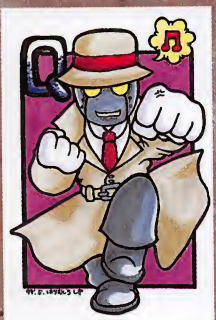
★福岡県 萩原光之郎君
☆今回また一段と身軽なツッパだよ



★埼玉県 しょうはーなそうさん
☆今回の投稿数N01キャラだったかも……



★神奈川県 モンテスQしきさん
☆それ行け僕らの防衛力隆人(謎)!!



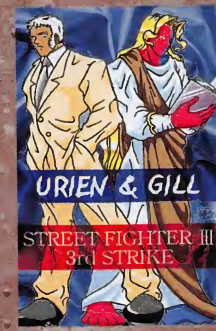
★京都府 EMIさん
☆その顔を上げて……見えるはずの向かに気付いて……



★広島県 谷本直樹君
☆強いー人もいい人たつたりするー(一瞬)



★広島県 CASAさん
☆兄弟だと顔似てない二人だよな??



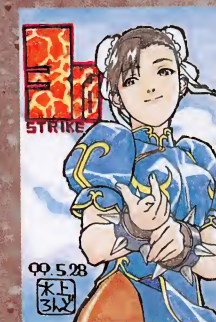
★大阪府 フリンス君
☆驚くことないでしょ、アタシ忍者がだよ



★長野県 井上太子さん
☆どんな人も自分だけのダンスを持つてゐるの



★埼玉県 水之上と君
☆僕らのヒロインはやっぱり強かった!



★埼玉県 みず沢さん
☆やはりお嬢様はボスって感じがすか(失礼)



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Ending Collection

エンディングコレクション

春麗

「おねえちゃん！」
「もう大丈夫よ……」

……あの事件からもう半年
助け出した女の子を
しっかりと抱きとめたとき、
あたしにとっての「闘い」とは
何なのか、解った気がした……

……父さんが守ろうとした故郷

「ヤッ!」「ハーッ!」

……世界中で出会った、
心優しい人たち

「ハッ!」「タァァーッ!」

本当の強さ、本当の優しさ、
本当の美しさをこの子達に伝える

それがこれからの、あたしの生き方

奮え拳を、明日のために
思いをつなぐ、未来のために!

「イ——ヤッッ!!!」



CHUN-LI Ending.



まこと

MAKOTO Ending.

勝った……
勝ったぜよ！

もう、うちの技に
かなうヤツはおらん

これで竜胆館（りんどうかん）の名前も
全国に轟くちゅうもんじゃ！

竜胆館の最年少師範のうわさは
またたく間に全国に広がり、
腕に覚えのある武道家たちが
こぞって土佐に詰め寄った。

チェストォ——ツツ!!
ドッシャアア——ツツ!!

はい、最後尾はこっちですー
押さないで、順番にー！

今日の組み手は30人までですー
予約の方は別の列へお願いしますー

マサルや……こりゃあ
大盛況じゃのう
まことが帰ってきてから
急に入門希望者が増えおった

ほんとうにあの子のおかげです
兄として誇りに思いますよ
なにせ僕は長男といっても
てんで武術の才能はないですから
やっぱりうちの看板は
まことに任せましょう
じいちゃん、僕は明日から
出張なので、あと頼みます

せイヤアアア——ツツ!!
まだまだ!!
こっからじゃあ!!



レミー

REMY Ending.

何度潜っても
このビスケーの海は冷たい
俺の癒されぬ心のように……

(潮の流れがだんだん強くなっている)
(ここに来るのも
これが最後になるだろう……)

闇の中でずっと
あがきつづけていた

晴れぬ闇を
別の闇で塗り替えようと……

結局俺は……俺達を残し
消えていった父に……

「格闘家」という名前に
闇を背負わせたかっただけなのか

……まだあいつを
許したわけじゃないんだ

だけど……このままじゃ
何も変わらない

だから忘れることにするよ

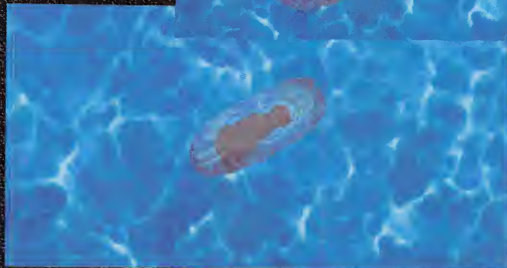
それが俺達の
幸せにつながると信じて

さよなら……ねえさん!

いびつな愛に別れを告げたレミーは
帰路に一条の光を見た

暗闇しか映さぬと
信じていたその瞳に

その光が何なのかを確かめるため、
青年はまた歩き出す……



トウエルヴ

TWELVE Ending.

クレイドル内圧、正常値維持
問題ありません

主任、ドクターがお戻りです……

お帰りなさいませ、ドクター呉
すでに12号及び14号は回収、
リラクメーション処理も終了しました

……やつ様はどうだ？

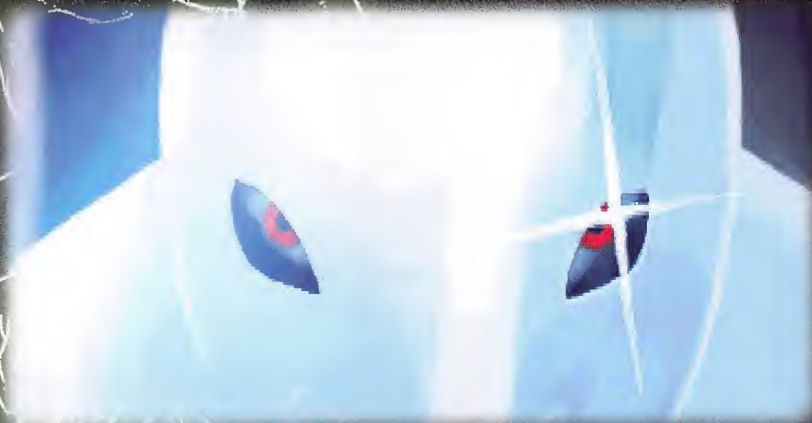
まさに完璧です
細胞核の一つ一つにいたるまで
すべて作戦前の状態に復元しています
ユリアン閣下の人体再構成理論は
やはり素晴らしい一言です！
この技術さえあれば……人類が夢見た
不老不死が実現されるでしょう
あとはミッション毎の記憶損失率を
0.0001%以下にできれば……

「死なない戦士」の誕生、というわけか

ふふふ……苦痛も快樂もリセットされ
ながら母親の胎内の気分かね？
深い眠りの中で……
お前はどんな夢を見ている？

いえ……彼にそんな苦当はできません
彼は永遠に記憶を書き換えられ続ける
のです……夢など見る暇もなく

………長生きも考えものだな！
フッハッハッハッハ………



Q

Q Ending

……以上がこの10日間、全世界で起きた13件の猟奇事件ファイルです
これらの現場写真を見て
皆さん何かお気づきになりませんか？

なんだいジュリアン

ずいぶんもったいぶるじゃないか
まさか「トレンチコートの怪しい男が
写ってる」なんてのは止してくれよ！

デビッド……あなたには
テレバスの才能があるみたいね
ここを見て……すべての写真に
トレンチコートの男が写ってるわ

おい？冗談だろ？

事件は世界中にまたがってるんだぜ！
同一人物のわけがない！

よほど服装の趣味が
似ていなきゃ、ね
とにかく……事件は「謎の男」という
キーワードでつながったというわけよ

で、その男の身元は分かったのかね？

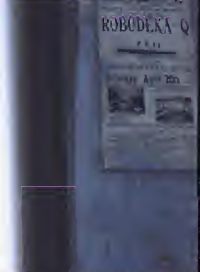
残念ながら……

しかし画像解析によって男の顔を
合成することができました
正確には「顔」ではないのですが
……ご覧ください

何だこりゃ！

仮面……鉄仮面か？

よし、このデータを各支部に送れ！
シークレットレベル4だ
君たちは直ちにチームを編成し
この男の調査に当たれ……解散！



アレックス

ALEX Ending

グッ………！
まさか一撃も返せないなんて……！
(……うわさ以上の強さだ……)

「キャンプの約束を破ってすまない
ハットには謝っておいてくれ」

「……自分でどうしようもないと
思っている」

「あの男に会って闘ってみたい
いまはそれ以外、頭にないいんだ」

「しばらく留守にする……
また会おう、トム」

(……あいつも見つけちゃったか)
(やっとおまえにとって
俺が役不足になれたって事だな)
(戻ってきたら確かめてやるぞ
……強くなってこいよ！)

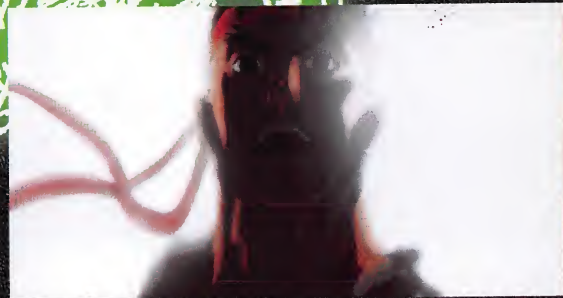
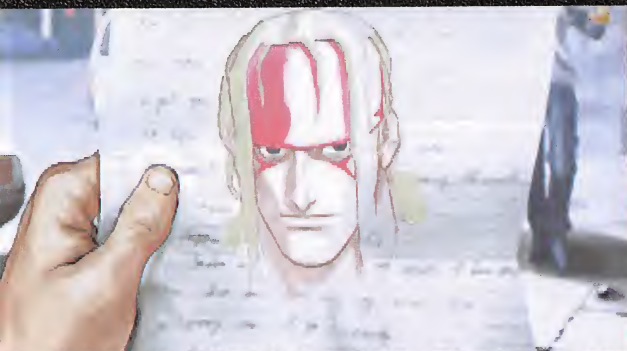
ババー！ねえ、アレックス？
ちゃんと起きてた？
湖のそばにテント立てるのは
アレクにも手伝ってもらわなきゃ

ねえ！おいたら！

どうした！ それで終わりか！

フフ……まさか！
ここからが見せ場だ！

いくぜ！



エン

YUN Ending.

素晴らしい闘いだった！
善戦に敬意を表して
あの街は君たちに任せよう
私の計画においても充分配慮し
最大限の権利を与えることにするよ

バカ野郎！ 俺はその計画そのものを
やめろって言うてんだよ！
理想の社会だ？
寝ぼけてんじゃねえ!!

私のもっとも合理的で理想的な案を
提示しているのだよ
もちろん、強制ではない
選ぶのは君たちの意思だ
だが……そう悠長に
構えてもいられない

我々が原始の頃より抱く2つの力……
生と死、生産と破壊、愛と憎悪……
人がさまざまに呼ぶそのバランス
近い将来……それは崩壊する！
逃れられぬ悲劇を生き抜くために
私は「2つの力の共生」を唱えるのだ

ハハハハ！
新しい興味がわいてきたぞ
ファイターという種が
いかに破壊の闇を生き抜くのか
じっくり楽しませてもらうよ！

兄貴……なんだか
イヤな予感がする
気になるな……あいつの言ったこと

おい、しっかりしろよヤン！
街のリーダーは俺達なんだぜ？
あんな神様きどりの説教野郎に
好き勝手させるか！

街へ戻るぞ！
夢を叶えにな！



ヤン

YANG Ending.

もう！いい加減に
兄弟ゲンカはやめてよ！
あんたたちっていつもこう！
なあにが「街のために」よ……
何週間も留守にして心配かけさせて
戻ってきたと思えばまたケンカ！
どうかで、くたばっちゃえ！？

こーのオンナあ……
こっちの苦勞も知らずによお！
俺たちが闘ってなきゃこの街は
ヤバい事になってたんだぜ
てめえんトコの不味い炒飯で
商売できなくなっても知らねえぞ！

な・に・が
マズいですってえ！？

ああ……やっぱりホイメイは
兄貴の事……
かなわないよなあ……

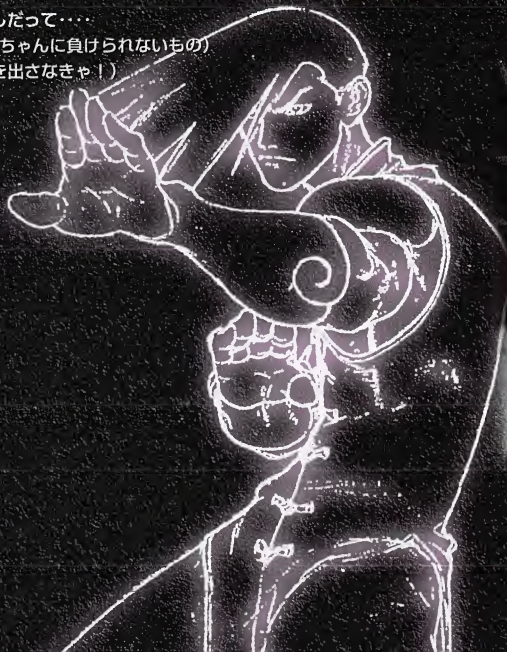
お姉ちゃんって
本当に不器用よね
心配でたまらないのに
意地はっちゃって……
2人が帰ってくるまで、ろくに
ゴハンも食べなかったんだよ

シャオメイ……

街も大事だけど
ヤンたちはもっと大事なの
だから、無茶はしないで！
ね？

うん……解ったよ
心配かけてごめん

(あたしだって……
お姉ちゃんに負けられないもの)
(勇気を出さなきゃ！)



ダッドリー

DUDLEY Ending.

「セントスウィザン」の可憐さ
「アブラハムダービー」の芳香

「ディンティーベス」の優雅さ
「アングルウォルター」の風格……

父よ……
あなたの残したこのローズガーデン
今日も変わらぬ美しさで
私の心を癒してくれますよ

ダッドリー様……そろそろお時間が……

そうか、今夜は大切な
王室御前試合の日だったな
試合は、何時からだったかな？

今夜8時からでございます

何だと!?
……あと、5時間しかないではないか！

急いで屋敷に戻るぞ！



リュウ

RYU Ending.

「真の格闘家とは？」

「なんのために強くなるのか？
勝利の先に何が見えるのか？」

若い頃はこんな疑問が浮かんたら
一日中頭から離れなかった……

あるがままを受け入れればいいのか
それとも苦悩の末、見つけ出すのか

！

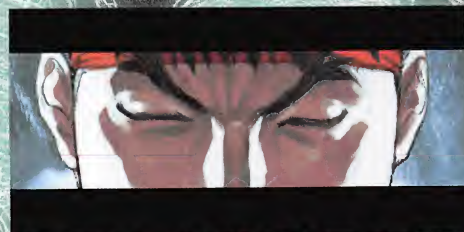
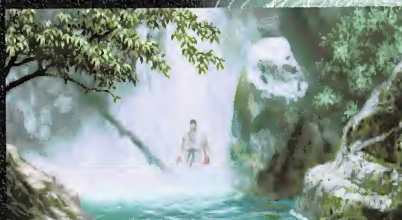
フツ……まだまだ、だな

今の俺は
落ち葉の行方も知らない

強者を思い、この腕が奮う限り……

指一本にでも、力がこもる限り……

闘うだけだ！



いぶき

IBUKI Ending

「私立百日紅大学」……
あたしもいよいよ大学生かあ

いままで修行づけの人生だったけど
これで世間並みの女の子になれるわ

新しい出会い、キャンパスラブ……
お約束だけど憧れよねー

「やあ、君、かわいいね」
「うちのサークルに入らないか？」
「とっても楽しいよ！」

それからあたしは
毎日のようにサークル活動……

カッコいい先輩と……

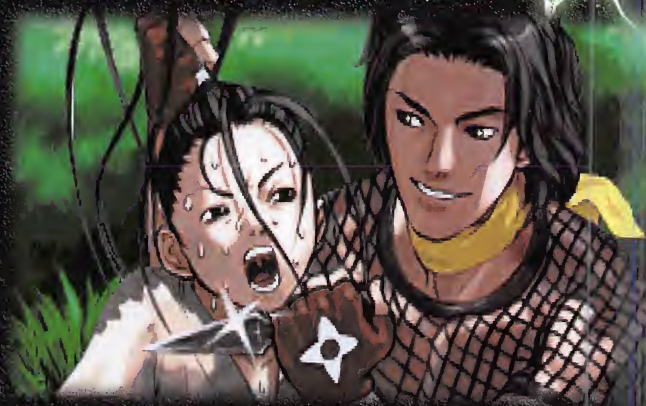
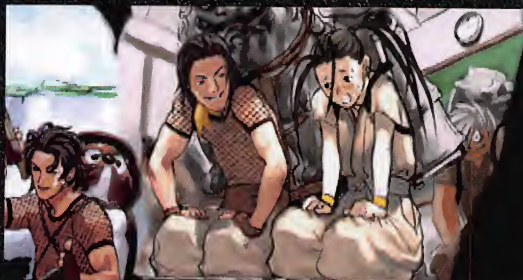
拷問忍耐訓練
水とんの術
嵐の大風乗り

……あれ？

「はははは！いぶきくん！
まだまだワキが甘いなあ！」
「そんな調子じゃ、頸動脈
ザックリいっちゃうぞ！」
「忍術研究ってのは楽しいねえ！
あうはははははは!!」

……あれ？

こんなハズじゃ、
なかった……の……に？



オロ

ORO Ending.

ひよひよひよ……こうしてまともな
修行をするのも50年ぶりじゃ

あの小僧に会うと
どうも昔の血が騒ぎ出していかん

あやつは面白い男じゃ……
しばらくは退屈せんですむかのお！

ん？
いま……あの奇妙なじいさんの
声がしたような……？
気のせいかな……

あいつのことじゃ
今もせっせと修行しとるんじゃろな

思いつき両手を使える相手に
なっちゃってくれればいいがの

ま～あと15年ちゅうとこじゃな……

さ……ちっと休憩するかの～

によっほ！



エレナ

ELENA Ending.

親友のナルちゃんへ

「お元気ですか？
わたしはとっても元気ですよ」

「フランスはちょうど収穫祭が
終わって、ちょっとさみしいです」

「こうしてひとりでお茶を飲んだと
楽しかった日本の夏を思い出します」

「ユカタを着て出かけた夏祭
夜空いっぱいの花火」

「私にはぜんぶが初めての体験で
格闘よりドキドキしちゃったほど」

「こんどは故郷の大草原に
ナルちゃん達を招待したいな」

「わたしの家族もきっとみんなを
気に入ると思います」

「次に会えるのは冬休みかな？
みんなはこれから受験勉強だよ」

「体に気をつけてね
それじゃ、また会いましょう！」

さ……で、とっ！
あたしも勉強、がんばろうと！



豪鬼

GOUKI Ending.

こちら「しんかい3000」
目標深度まであと150

観測ポイントには
約40秒後に到達

船影を確認
フェーズ3に移行……

……え!?

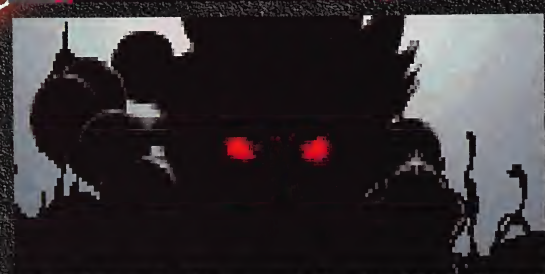
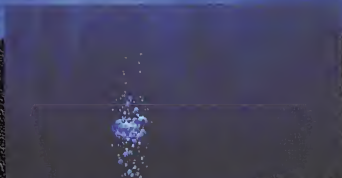
あれは……?
まさか、人……バカなッ!?
信じられん!

なんだ! 何が見えたんだ!
応答せよ!!

おかしい、無線が切れ……
うわっ!?

ムウウウン!!

天衝海隼刃!!
(デンショウカイレギジン)



ケン

KEN Ending

いくぜ!!
昇——龍——拳ッ!!

ああ~~~~ッと!!
これは立てませんッ!!
試合終了ォ——ッ!!
やはり強いッ!
ケン選手優勝決定——ッ!!
全米バトルトーナメント史上
初の3連覇!!
家族や友人たちも
喜びに沸いています!!

はっはっはっはっ!
どうだ、約束どおり30秒でKOだぜ

お、そうだショーン……
こいつを!

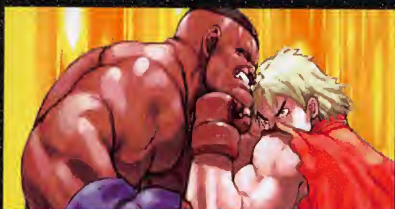
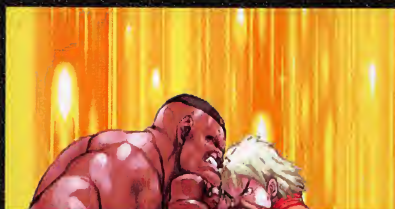
全米一のトロフィーだ!
これが欲しかったんだよな?

し、師匠ォ!
そーいう意味じゃないッスよお!
自分で取らなきゃ……
意味無いッス!

あ、そうだっけな!
まあ細かいことは気にするな

おまえもせめて予選くらいは
パッパと通過しなきゃ話にならんぜ

もっとも俺がいるから
優勝は無理だけどな! はっはっは!



ショーン

SEAN Ending.

「優勝オ——!!!」

「ついにショーン選手
初のトーナメント制覇を達成!!!」

やった……ついにやった!

俺……全米一になったッ!!

これで師匠に追いつけたぜ……
ああ、夢みたいだ……

……い!……おい! ショーン!

(……………あ……あれ?)

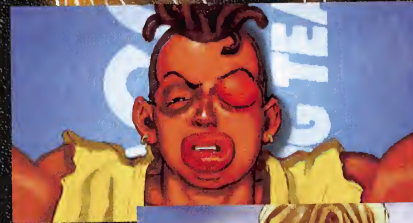
大丈夫か!?
よし……気が付いたな!

惜しかったな……
あと少しで予選突破だったのに

ま、修行が足りなかったって事だ
こりずに次は頑張れよ

心配するな、その悔しさは
俺の優勝で晴らしてやるぜ!

……そううまくいかねえか……
か、勝てえよオ——ッ!!



ネクロ

NECRO Ending.

イリヤ——ッ！
もうだめ~~~エ!!

だめだッ
走れ、走るんだーッ!

もうすぐ国境の森だ、
そこまで頑張れッ!

上にいるぞ!
先頭車両に回り込め!
はさみうちにしろ!

2人の身柄を
A国の手に渡してはならん!
やつらの細胞には……

ここまでかッ……
いや、まだだ!
いくぞエフィー!!

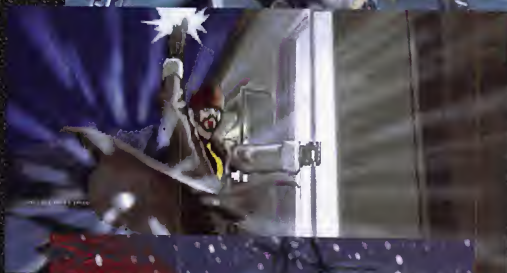
……イイイイアアアアッッ

うあああッ!!
イリヤ——ッ!!

エフィー——ッ!!

たすかった……

今度だけは……この体に
感謝したい気分だぜ……!



ヒューゴー

HUGO Ending.

お聞きくださいこの歌声！
特設リングが割れんばかりです！

世界最強タッグマッチ王座決定戦、
無制限一本勝負の勝者が、ついに……

!?
じ、地震だっ!!

ちょいと邪魔するよ——ッ！

アタイらは『H.W.A.』！
(ヒュージ・レスリング・アーミー)

今日からあんたらは
ウチの傘下に入ってもらう

それがイヤなら
このヒューゴーを倒していきな！

いままで50人チャレンジしたが
今や全員ウチの兵隊さ！

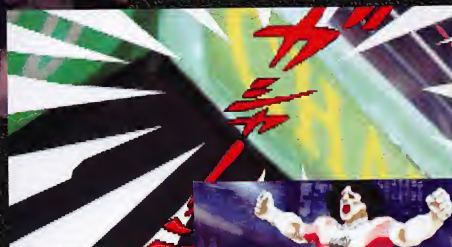
あーあ、何で俺たちがこんな……
って、リュウ！?

はっはっはっ、これはいいな！
強そうなのがそろってるぞ！

(お前……けっこう
楽しんでないか!?)

さあ、どうしたい？
この顔ぶれを見てビビったかい!?

文句がないようなら
ここをホームリングにしちまうぞ!!



ユリアン

URIEN Ending.

これが2000年にわたり
蓄積されつづけた「組織の頭脳」……

どれほどの価値が知らぬが
醜悪で滑稽、愚かの極みだ

結局ひとりでは何もできぬ
無能の寄せ集めではないかッ！

兄よ！そこでなにを見ている！

そこで世界が見えるのか？
理想社会とやらを見届けると？

フッ……フハハハハ！
フッハッハッハッハッハッハッ！！

パーソナルチェック>
正統継承者本人ト認メマス

自爆コード入力>
A22ST8996HYXW……

……余には引き継ぐべき
使命も遺産もない！

今、この瞬間から
余の物語が始まるのだ

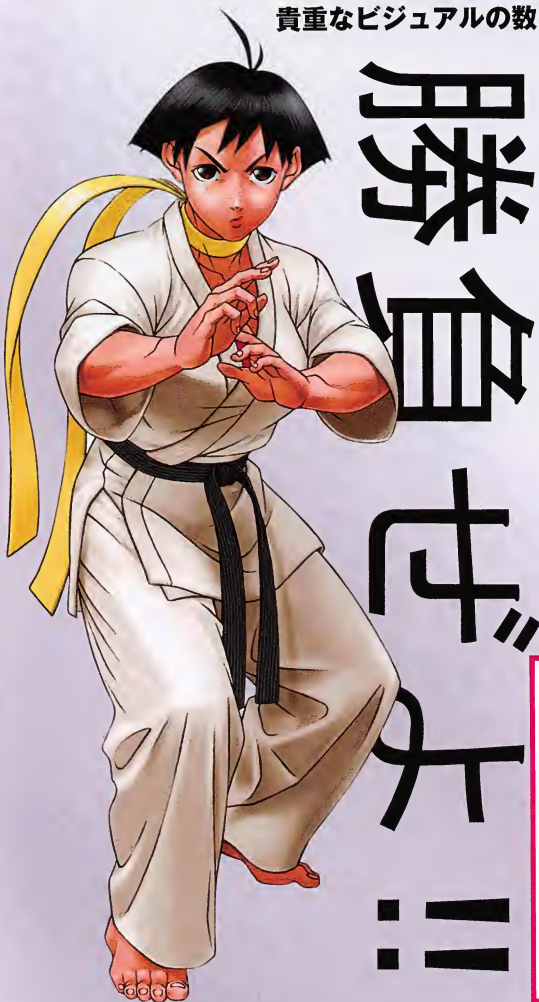
本年をもって定める！
AU（アフターユリアン）元年と!!



開発者コメント集

～ Message for the Future ～

流麗至極なグラフィックの影に隠された開発者の心意気。そんな思いのたけを、イラストとともに語ってもらったぞ。普段はなかなかお目にかかれない貴重なビジュアルの数々。ここに、もう一つのストⅢ3rdがある!!!

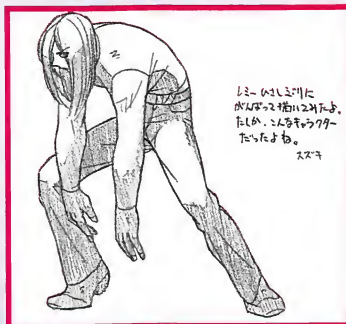


ストリートファイター

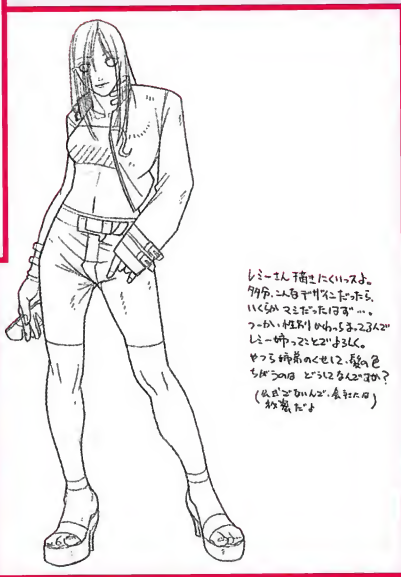
★使えないように作った吹上が……みなさんウマイです!(井川 純)



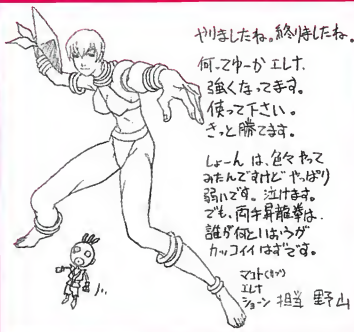
★ストリートファイターは永遠に不滅です。(中島)



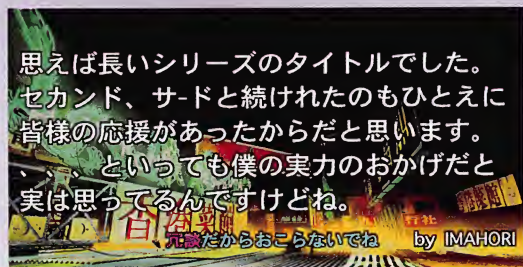
◆◆もう、レミー描けないや。ごめん。(スズキ)



レミーさん可愛く描いて。でも、このデザインはもういいから。もう描かないでね。つーか、性格もかわるから。レミーちゃん、さよなら。やっつかりました。ごめん。おれ、さよなら。(スズキ)



やっつかりました。ごめん。何でか、エース。強くな。てす。僕、下さい。さ、と勝てます。レミーは、色々おてみたんですけど、やっぱり弱い。泣け。でも、向井昇龍等は。誰か、何と、は、うが、カッコイイは、す。マ、ト、イ、エ、ン、相、道、野、山



思えば長いシリーズのタイトルでした。セカンド、サードと続けたのもひとえに皆様の応援があったからだと思います。といっても僕の実力のおかげだと実は思ってるんですけどね。

by IMAHORI

★いっぱいコイン入れてね。



★とうとう3作目、皆様これからもストⅢをよろしく。(D-Kurita)

Message for the Future

ストⅢ 3rd が 出 ま し た!

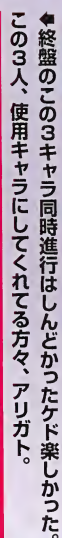
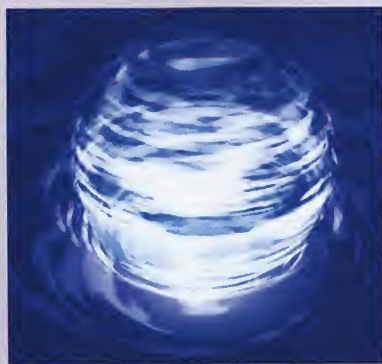
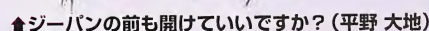
個人的にとっても
スト直が大好きだった
ので今回のチーム
に今入ってきてし
て、ふたなあと
思っています。
最近ゲーセンの方
達が強くなっ
てきてこち
ろに負けてい
る感じがして
きましたね。
ちなみに
真空の2つが
好きです。
疾風には生活の
ラビリンスです。
10/20/2016

ストⅢを
これ
からも
よろしく…

◆今回イブキは弱くなりました。
使いこなして闇時雨!!(井川純)

ス・皿家庭用はまだなのかい？...

...基板を買ったな。



↑最近ディッシュウォッシャーを買いました。嬉しいな。

◆今後とも豪鬼を担当していきたい
なあとします。



◆スエナガク タノシンデクダサイ (くまお)

◆いやー、まいった。
ストⅢやられを食らいました。睡眠。



ゲームを作っているうちに
いつかは「けんが」出せるように
なりました。

宇野



おつかれさまでした。

「けんが」は、
「けんが」は、
「けんが」は、



◆色々な方に迷惑かけました。ありがとうございました。(のだ)



◆ジャイアントQ! (杉山 洋)

対戦攻略

VERSUS HUMAN

システム

ADVANCED SYSTEM

基本操作と隠し要素	P066
投げとグラップディフェンス	P068
起き上がりとクイックスタンディング	P070
ガードブロッキング	P072
しゃがみカウンター	P074
コンボ概念	P076
ヒット確認	P078
反撃	P080
対空	P082
各種補正	P083



キャラ別対戦攻略

FIGHT A NEW RIVAL

春麗	P084
まこと	P088
レミー	P092
トゥエルヴ	P096
Q	P100
アレックス	P104
ユン	P108
ヤン	P112
ダッドリー	P116
リュウ	P120
いぶき	P124
オロ	P128
エレナ	P132
豪鬼	P136
ケン	P140
ショーン	P144
ネクロ	P148
ヒューゴー	P152
ユリアン	P156

基本操作と隠し要素

TEXT : がっちん & Majin(編集部)

「そんなの知ってるよ!」って人も、もう一度再確認

このゲームをプレイする上で絶対に必要な知識と、知っているところとちょっと得した気分になる「隠し要素」を伝授しよう。

基本操作

前後ダッシュ

→←(←→)

レバーを同じ方向に素早く2回入力することによって、通常よりも速い移動が可能となる。→で前方ダッシュ、←で後方ダッシュ。

ハイジャンプ

↓要素から↑要素

レバーを瞬間↓方向に入れてからジャンプすることで、普段より高くジャンプする。キャラによっては、ハイジャンプで技のスキをキャンセル可。

投げ

弱◎+弱◎

相手と密着した状況下で投げ技を決める。コマンドをレバー左右と組み合わせることで、技が変化するキャラや、空中投げを持つキャラもいる。

リープアタック

中◎+中◎

キャラにより形態は異なるが、全キャラ共通コマンドの中段技。小さなジャンプ軌道を描きつつ相手を攻撃する。防御側はしゃがみガードできない。

パーソナルアクション

強◎+強◎

コマンド入力後、キャラ特有の動作を展開する。「挑発」的な意味合いだけでなく、それぞれに何らかのプラス効果が設定されている。

ガード

立ちガード…● ●しゃがみガード…▲

相手の技を防御するために存在する、非常に重要な動作。上・中段技には立ちガード、下段技にはしゃがみガードで対処する。ちなみに投げはガードすることができない。

ブロッキング

上段・空中…→/下段…↓

相手の攻撃を受け流す「ストⅢ」独自のシステム。ガード硬直状態からのブロッキング、「ガードブロッキング」(赤ブロッキング)もある。

クイックスタンディング

ダウンする直前に↓

受け身を取ることでダウン時間を短縮し、素早く起き上がる動作。ただし、くらった技によっては、クイックスタンディングできない状況もある。

ターゲットコンボ

キャラクターによって異なる

特定のボタンを特定の順番で押すことによって完成される、キャラ固有の連続攻撃。地上技に限らず、空中技で構成されているキャラも存在する。

EX必殺技

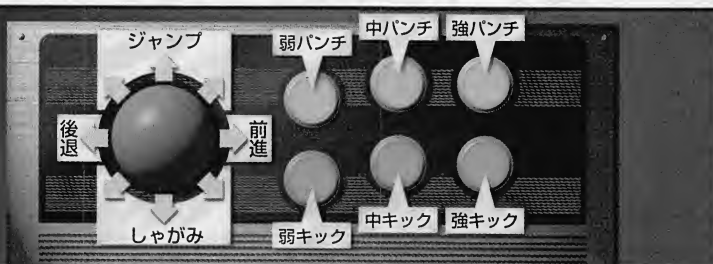
キャラクターによって異なる

必殺技コマンドのボタン部分を◎◎や◎◎のように同時押しすることによって繰り出される強化版必殺技。スーパーアーツゲージをいくらか消費。

スーパーアーツ

キャラクターによって異なる

キャラによって効果は様々だが、一発逆転を狙える超必殺技と言える。ゲーム開始時、キャラごとに設定されている3つのうちから1つを選ぶ。



グラップディフェンス

相手の投げ成立直後に弱◎+弱◎

いわゆる「投げ抜け」動作。通常投げに限らず、空中投げに対してもグラップディフェンスが可能だが、キャラ固有のコマンド投げは抜けることができないので注意。

画面の見方

①現在の連勝数

対戦プレイで現在までに何連勝しているかを表示している。

②グレードジャッジレベル

前回の試合内容をランク評価している。ランクは全部で32種類用意されており、最高ランクは「M.S.F.(マスターオブ・ストリートファイター)」。

③勝利マーク

各ラウンドでの勝利の仕方を表す。

- V……通常の勝利
- P……パーフェクト勝利
- S……スーパーアーツによる勝利
- C……ケズリでの勝利
- J……ジャッジメントによる勝利
- D……ダブルK.O.



④体力ゲージ

ダメージを受けるごとに減り、ゲージがなくなると、そのラウンドは負け。

⑤残りタイム

そのラウンドの残り時間を表示。0になった時点で、そのラウンドは終了。

⑥スタンゲージ

ダメージを受けるごとにゲージが増加する。時間経過とともに減少するが、フルになるとキャラクターが気絶する。

⑦スーパーアーツゲージ

EX必殺技・スーパーアーツを使用する際に消費するゲージ。ゲージ左右隅の数字はストック数を表し、ローマ数字はスーパーアーツのタイプを表す。

数多くの隠し要素をチェック!

ボーナスステージレベルセレクトコマンド

CPU戦で6人目を倒したあとにボーナスステージがあるが、このバスケットボールのパターンをレベルセレクトすることが可能。方法は下の表のとおり。注意してほしい点は、「ボーナスゲームのVS画面からゲーム画面に切り替わるまでコマ



ンドが表示されるまでコマンドは入力しておくこと。そして、どうせなら積極的にレベル5に挑戦してみたい

ボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー▲+弱◎押しっぱなし
LEVEL2	レバー▲+中◎押しっぱなし
LEVEL3	レバー▲+強◎押しっぱなし
LEVEL4	レバー▲+弱◎+中◎+強◎押しっぱなし
LEVEL5	レバー▲+弱◎+中◎+強◎押しっぱなし

ンドを入力し続ける」ということ。ちなみに、レベルセレクトをおこなわないと、そこまでのグレード評価の平均がG~E++ならレベル1、D~C++がレベル2、B~B++がレベル3、A~A++がレベル4、S以上であればレベル5となる。



「3rd」バージョンでは、「となりの筐体に投げてみる?」みたいなボールもある。ジャンプしてブロッキングだ

「2nd」Ver.のボーナスゲームレベル選択コマンド

LEVEL1	レバー▼+弱◎押しっぱなし
LEVEL2	レバー▼+中◎押しっぱなし
LEVEL3	レバー▼+強◎押しっぱなし
LEVEL4	レバー▼+弱◎+中◎+強◎押しっぱなし
LEVEL5	レバー▼+弱◎+中◎+強◎押しっぱなし

さまざまな隠しパーソナルアクション

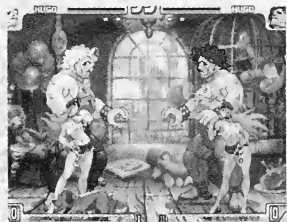
ここでは変わったパーソナルアクション(以下、PA)を紹介しよう。どれも軽い遊びネタだ。

●ヒューゴの隠しPA

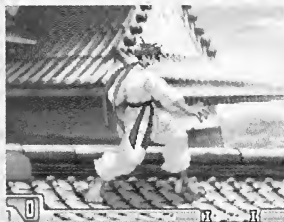
ヒューゴ自体に変化はないが、ボイズンが登場して挑発をする。やり方は、スタートボタンを押しながらPAをおこなうだけ。パターンも3種類ほど用意されているが、効果は通常時と同じだ。

●まことの隠しPA(挑発ポーズ)

突進正拳突き・疾風を出したあと限定で、PAを使うと「うりゃっ」とかけ声と共に挑発ポーズをしてくれる。ただ、この挑発ポーズでは特別な効果を得られない。この隠しPAは、突進正拳突き・疾風を出せばOKとなっているので、技自体のガードやヒットは問わない。空振りしていてもブロッキングをされていても使うことだけは可能だ。



どうせ使うのならボイズンもいたほうがいい? ポーズは全部で3種類ある



ところ狭しと走り回る元氣娘まこと。さすがに試合中に使うのは無理か?



この「腰グイッ」が出ると、スタン値回復に攻撃力UPと防御力UPが加算

●春麗には追加の効果がある

隠しというほどではないが、春麗のPAは「あくび」が基本で、そのあとに追加効果が得られることがある。そのおこなっている時間が長くなるわけだが、余裕があればいろいろ楽しんでみよう。



ちょっと疲れ気味なのか次にいろいろと続くことが多い。首を回しているので攻撃力UPだね

春麗のPAは、必ず必ず「ふわぁー」とあくびが出る。これで終わることもあるのだが……



CPU戦「Q」乱入

通常のCPU出現パターンには入っていないはずの「Q」だが、7人目か8人目を倒したときに下記の出現条件を満たしていれば闘うことができる。条件的にはそれほどツラくないので、ちょっと意識してプレイすれば余裕かな。

CPU戦「Q」出現条件

- ①ノーコンティニュー
- ②1ラウンドも負けがない
- ③グレードジャッジ評価が全ステージ「D」以上
- ④SPポイントを2つ以上取っている
- ⑤スーパーアーツフィニッシュを5回以上達成している

条件④、⑤の補足

④SPポイントとは、前のステージより、高いグレードジャッジ評価が取れたときに得られる、ボーナスポイントのこと。

⑤ケズリによるスーパーアーツフィニッシュは認められない。エレナのヒーリングの場合は、ヒーリング終了後に体力ゲージが全回復すれば、スーパーアーツフィニッシュ1回分と見なされる。ただし、1ラウンド1回のみ。なお、スーパーアーツフィニッシュの規定回数は本数設定によって変わる。

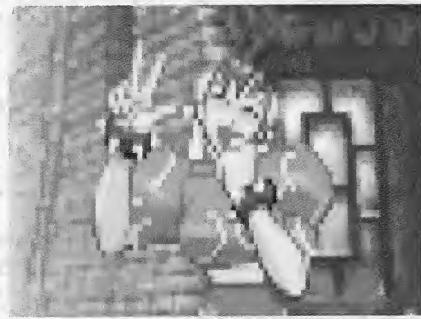
1本制=3回以上 3本制=5回以上
5本制=7回以上 7本制=9回以上

ヤンの3連勝で猫



3連勝したあとの最初に猫が応援してくる。勝った試合の最後にもやってくるぞ

春麗の隠し勝利ポーズ



隠し勝利ポーズの方法は、試合に勝ったときにスタートボタンを押さっぱなし。少し分りにくいののでよく見てみよう

投げとグラップディフェンス

TEXT: 善之字元帥

投げ失敗のスキ……狙えるか?

相手が空ジャンプで飛び込んできたらグラップディフェンス……このお約束ともいえる均衡状態を打破する方法について考えてみよう。

まずは投げ関係の基礎知識から

ムック前巻でも説明したが、このゲームではどちらかが飛び込んだとき、地上側・空中側ともにブロックを警戒して技を出さず、着地と同時にお互いが投げあってグラップディフェンスが発生するという独特のセオリーがある。誰もがなんとかこの状況を打破しようと考えているはずだが、そのためには投げとグラップディフェンスの性質について熟知しておく必要がある。

まず、通常投げの性質については、キャラによってそれぞれ間合いが違うものの(右表参照)、発生は全キャラ共通で3フレーム。ここで、もしも投げが成立しなかった場合は、投げ失敗ポーズが表示されることになるが、**投げ失敗ポーズの長さも全キャラ共通で24フレーム**(発生までの3フレームを含む)である。これに対してコマンド投げのほうは、発生(前巻参照)・間合い・スキのすべてが技ごとに違うため、一概には何とも言えないが、全体的な傾向として通常投げよりも間合いが広く、スキは大きいという傾向にある(いぶきの雷打など、ブロック不能技も分類としてはコマンド投げに含まれるが、こちらはガード可能なため、属性としては打撃技に近い)。

次に、グラップディフェンスについては、成立の基本条件が「相手の通常投げが成立した次のフレームから数えて、5フレーム以内に弱◎+弱◎を入力(レバーはどこに入っているかまわらない)」となっているが、こちらが通常投げのコマンドを入力したあと、5フレーム以内に投げられた際にも自動的にグラップディフェンスが発生するという、ある種の予約入力法もある。これに対し、**①発生・スキを問わず、こちらの技が出ている最中を投げられてしまった②運悪く相手の投げが成立したフレームに弱◎+弱◎を押してしまった、という場合には、いくら入力してもグラップディフェンスは成立しないことに注意しよう**(特に②は盲点で、「どうして抜けないんだ?」というときには、この条件が成立していることが多いことも付け加えておく)。

グラップディフェンスが発生すると、投げた側・抜けた側によって、**①弾かれる距離**(発生位置を中心に、抜けた側のほうが遠くへ弾かれる)②**ダッシュができるようになるまでの時間**(投げた側のほうが先にダッシュできる)に差はあるものの、基本的には互角に近い仕切り直しになると覚えておこう。

各キャラクター別全投げ技の投げ間合い一覧

使用キャラ	投げ技の種類と強弱	投げ間合い	使用キャラ	投げ技の種類と強弱	投げ間合い	
ギル	通常投げ	28	いぶき	通常投げ	16	
アレックス	通常投げ	30		空中投げ	前方：12 上下：44～67	
	ヘッドバット(背後含む)	91		雷打(弱)	39～41(移動)	
	パワーボム (弱)	54			(中)	43～47(移動)
	(バックドロップ) (中)	50			(強)	48～55(移動)
	(強)	46		雷通し	32	
	スパイラルD.D.T	8～28 (相手により変化)	エレナ	通常投げ	22	
	ハイパーボム	74	オロ	通常投げ	25	
	ブーメランレイドの投げ	74		空中投げ	前方：18 上下：62～91	
	スタンガンヘッドバット	70	仁王力	通常投げ	79	
リュウ	通常投げ	24		鬼神力(弱)	40	
ユン	通常投げ	18		(中)	52	
	前方転身	31		(強)	66	
ダッドリー	通常投げ	20		(仁王力コマンド)	76	
ネクロ	通常投げ	26	鬼神力・空中	通常投げ	前方：42 上下：72～94	
	スネークフング(弱)	122～66(範囲)		鬼神力	66	
	(中)	130～74(範囲)		ヤン	通常投げ	18
	(強)	138～82(範囲)	前方転身		31	
		スラムダンス	71	ケン	通常投げ	24
ヒューゴ	通常投げ	32	ジョーン	通常投げ	20	
	ムーンサルトプレス(弱)	59	ユリアン	通常投げ	26	
	(中)	53	春麗	通常投げ	26	
	(強)	47	空中投げ	前方：14 上下：53～89		
	シュートダウン (弱)	前方：21	まこと	通常投げ	20	
	バックブリーカー	上下：71～122		吊るし喉輪・唐草(弱)	39	
	(中)	前方：38		(中)	43	
	(強)	上下：75～110	(強)	47		
		ウルトラスルー	38	Q	通常投げ	24
	ミートスカッシャー	34	捕獲及び痛恨打撃(弱)		85	
ギガスブリーカー	70	(中)	87			
	メガトンプレス	前方：50	(強)	89		
	通常投げ	上下：60～133	トッセルグ	爆発を伴う打撃や捕獲(弱)	56	
黒鬼	通常投げ	24		通常投げ	22	
	百鬼襲・百鬼襲吟	17		通常投げ	24	
	網投げ	12				

※単位はドット(dot)。前方の間合いは出す直前の密着(押し判定)からの距離。上下の間合いはキャラ中心からの高さ。また、各数値は移動距離も含む。(ただし、スパイラルDDT、スタンガンヘッドバット、シュートダウンバックブリーカー、ミートスカッシャー、メガトンプレス、百鬼襲撃、網投げ、鬼神力(空中)、各空中投げは移動距離を省いたデータである)

グラップディフェンス均衡を崩す方法

それでは、グラップディフェンスの発生が予想できたとき、セオリーを打ち破って相手にダメージを与えるための方法について考えてみよう。

①投げられ判定のなくなる必殺技・スーパーアーツを出す

かなりメジャーな作戦。この手の必殺技・スーパーアーツは、ガードされるとスキが大きいものが多いため、リスクは大きい。だが、そのぶんヒットしたときのダメージも高いので、ハイリスクハイリターンな選択としては及第点だろう。わずかだがリスクを軽減するなら、必殺技のボタン入力の際に弱◎+弱◎で入力し、相手の投げのほうから先に成立した場合はグラップディフェンスになるような入力も可能だ(弱◎+弱◎同時押しによっていくつかのコマンドが同時に完成した場合は、スーパーアーツ→パンチ系必殺技→キック系必殺技の順に優先順位が決定されているようだ。ちなみに、残念ながらグラップディフェンス入力EX必殺技を出すことはできない)。ただし、注意しなければならないのは、スーパーアーツや昇龍拳系の必殺技であっても、必ずしも投げられ判定がなくなっているとは限らないということ。春麗の鳳翼扇やダッドリーのジェットアッパーなど、一見投げられることはなさそうでも、実は投げられてしまうものはかなりたくさんあるので注意しよう。

②投げを「避ける」ことのできる技を出す

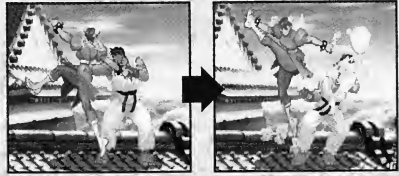
最近注目されている作戦。ある種の技は、モーションの途中で体を後ろに反らしたり、空中判定になったりするものがあるため、これらを活用して相手の投げをかわし、投げ失敗ポーズに反撃するというもの。右のページに、現在のところ見つかった代表的な技を挙げてあるので、まずはこちらを参照してみよう。注目したいのは、ほとんどの技の備考のところに記してある「○○フレームで投げをかわせるようになる」という一文。ほぼ1フレーム目から投げをかわせるようになる昇龍拳系の技とは違い、ここに挙げた技は2~4フレーム目あたりでようやく投げをかわせるようになるものも多いため、その実用度を疑問視する人もいるかもしれない。しかし、実際にこれらを使っていくのはグラップディフェンスの発生しやすいこちらの着地際、それも「最速で」である。ここでももし3フレーム目で投げをかわすようになる技と投げを同時に出した場合、投げはかわされるため勝負としては地上側が不利になるのだ。このことから類推するに、おそらく4~5フレーム目までで投げをかわす技は、実戦でも勝負になるはずだ。右に挙げたいくつかの例以外にも、強力な技は隠されているかもしれないので探してみよう。

投げをかわしつつ攻撃できる代表的な技

春麗

◆+強◎

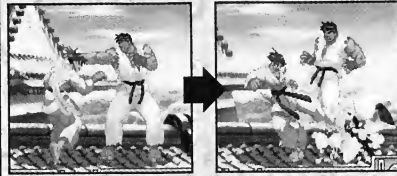
●コマンドが完成したフレームから空中判定になるため、地上投げに対しては絶大な効果がある。また、相手の足払いをかわしやすい点も評価できる。



まこと

◆+強◎

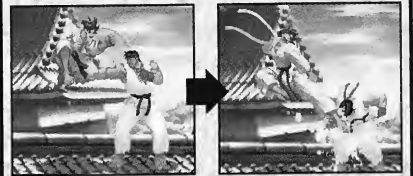
●3フレーム目あたりで投げをかわせるようになる。ただし、ネクロの通常投げよりも間合いの広い投げ技についてはかわしきれないので注意すること。



まこと

暴れ土佐流破き

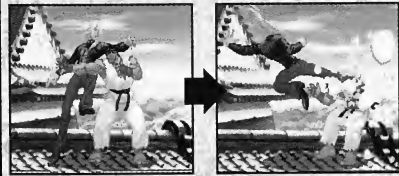
●1フレーム目から空中判定になるが、場所によって弱中強を使い分けが必要がある。出始めを打撃で潰されてもゲージを消費しないので積極的に狙おう。



レミー

冷たく重いグレ

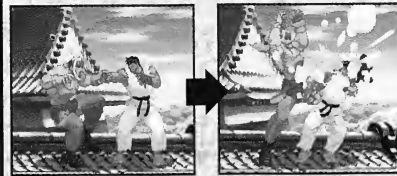
●1フレーム目で投げられなくなるが、打撃は7フレーム目まで地上判定。投げ失敗を狙うには十分な性能だが、密着ヒットなので反撃を受けることも。



アレックス

立ち強◎

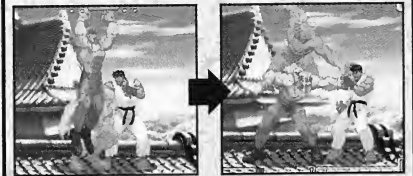
●投げをかわせるのは4フレーム目あたりから。ちなみに、フラッシュチョップにも同種の能力はあるが(1フレーム～)、こちらはかわす距離が短い。



アレックス

スタンガンヘッドバット

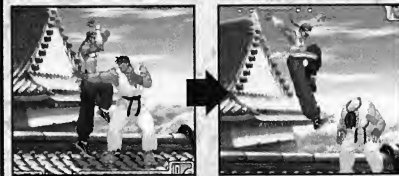
●発生が非常に遅いため、投げと同時に出した場合、失敗ポーズ中に入ることはないが、回避するのが困難な連係になる。スタンガンは弱を使うこと。



ユン&ヤン

雷撃蹴

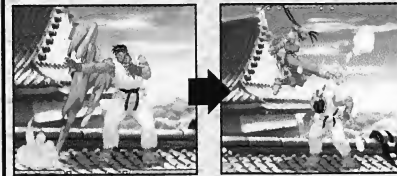
●ジャンプで投げをかわし、投げ失敗ポーズに叩き込むというもの。雷撃蹴から連続技につなぐのは難しいが、その後はユン&ヤン有利な展開になるはず。



いぶき

弱orEX飛燕

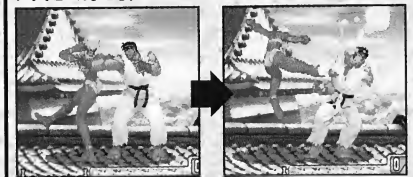
●弱は5フレームで、EXは4フレームで空中判定となる(EXは投げ失敗ポーズへの反撃にはならないが)。SAキャンセルして霞朱雀へつなぐといい。



エレナ

◆+強◎

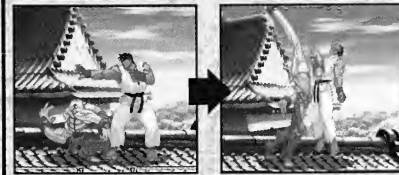
●4フレーム目から地上投げを受けなくなるが、打撃に対するやられ判定は地上という特殊な技。後ろに大きく身を引くため、対空技としても期待できる。



ネクロ

◆+強◎

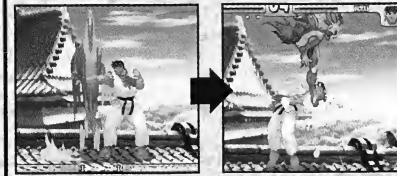
●当たれば追い打ち可能だが、投げられなくなるほど身を引くのは2～3フレーム目のみ(しかも完全密着だと無理)。着地GDには適さないだろう。



オロ

人柱溜り

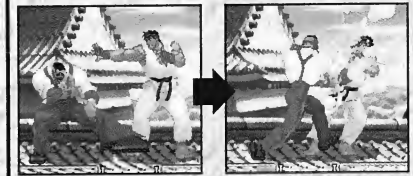
●1フレーム目から空中判定になるが、投げ失敗ポーズへの反撃になるほど発生は早くない。実際にはめくりを狙っていく技、ということになるだろう。



ダッドリー

弱ショートスイングブロー

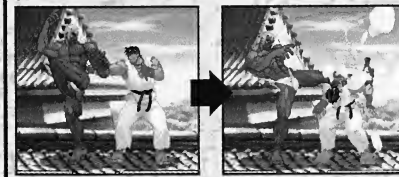
●わずか2フレーム目で後ろに身を引き、投げ失敗ポーズを確認できたらSAキャンセルで大ダメージといことすくめ。まさに対投げ用必殺技の王様だ。



ユリアン

立ち強◎

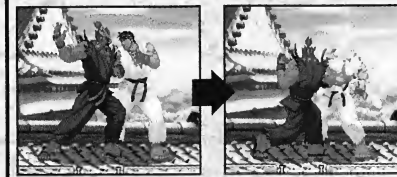
●3フレーム目以降の足を振り上げるモーションで投げをかわせる。また、ユリアンはこの技のほか、弱デンジャラスヘッドバット(2フレーム)も有効だ。



豪鬼

◆+中◎

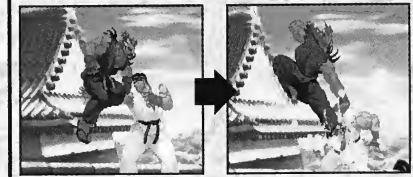
●何と4フレーム目から投げに対して無敵になっている(打撃はダメ)。ヒューゴのギガスブリーカーですらかわすまは圧巻としか言いようがない。



豪鬼

百鬼襲

●1フレーム目から空中判定。百鬼襲からの派生はどれも投げ失敗ポーズへの反撃にはならないが、その後の連係で有利になるため利用価値はあるだろう。



起き上がりとクイックスタンディング

システムから見る起き攻めの構造

TEXT: ちゃっきー

さまざまな要素が絡み合う起き上がりの攻防。そのシステムと構造を理解し、スムーズに攻め、そして堅実に守れるようになろう。

ダウンの種類とクイックスタンディング

起き上がりの早さ

『ストIII 3rd』では、各キャラごとに起き上がりの早さが違う……ということは、ほとんどの人が感じていると思う。起き上がりやクイックスタンディングに対して技を重ねるのが難しいのは、これが要因になっている。しかもダウンにも種類があり、各種の必殺技や足払い系、投げなど、それぞれに違う起き上がり時間が設定されているのだ。

そこで、ここではまずリュウの昇龍拳を例に取り、各キャラの起き上がり&クイックスタンディングの時間をフレームでまとめてみた。これは、必殺技のほとんど(同じダウンモーションになるもの)に適用されるので、参考にしてほしい。



投げ系のダウンは種類が豊富。キャラだけでなく、技によっても起き上がりまでの時間に差が出る

クイックスタンディング

クイックスタンディングとは、ダウンした瞬間にレバーを下に入れることによってできる起き上がり方。起き上がるまでが早くなり、相手との間合いも離すことができる。この受け付けは、ダウンした瞬間(背中が地面についたとき)から5フレーム。不可時間があり連打では取れないことが多いので、しっかりタイミングよく入力しよう。

また、クイックスタンディングの取れない技もある。各種SAとブロッキング不能な打撃技(オロの仁王力、いぶきの雷打他)、そして叩きつけ系のダウンになる必殺技の一部(アレックスのエアスタンビート他)がそれに当たる。



SAやブロッキング不能技のほか、一部の叩きつけ系のダウンはクイックスタンディングが取れない

キャラ別起き上がりフレーム表

- ①クイックスタンディングを取ったとき
- ②クイックスタンディングを取らなかったとき
- ※単位: フレーム

キャラ名	①	②	較差
ヤン	41	57	16
ユン	41	60	19
まこと	43	71	28
ダッドリー	45	55	10
Q	46	72	26
レミー	47	67	20
ケン	48	75	27
トゥエルヴ	49	59	10
アレックス	49	67	18
エレナ	50	64	14
豪鬼	50	77	27
リュウ	50	77	27
ショーン	50	77	27
オロ	52	71	19
ネクロ	53	59	6
いぶき	53	68	15
ヒューゴ	54	69	15
ユリアン	56	76	20
春麗	61	88	27

クイックスタンディングのメリットとデメリット

取ったほうがいい例

クイックスタンディングを取ること自体にリスクはないが、毎回取ればいいというものではない。読まれていた場合にはタイミングを合わされることになるので、取る、取らないを適度に混ぜ、相手に絞らせないことが重要だ。

クイックスタンディングを取ったほうがいいのは、相手の技硬直が長いもの。リュウ、ケンタイプの持つ背負い投げや各種足払い系の技などは、その代表例だ。また、近距離で強力な起き攻めが



春麗やまことでスパイラルDDTをくらったら、実はチャンスだったりする。クイックスタンディングを取り、すぐさま気功掌や鳳翼扇、正中線五段突きで反撃しよう。気功掌なら余裕があるのでわりと楽。ほかの2つはリバーサルのみなのでちょっと難しい

取らないほうがいい例

一方、クイックスタンディングを取らないほうがいい場合もある。その1つは、スタンしようなとき。当然相手はスタンさせようと攻めてくるので、クイックスタンディングを取らずに少し様子を見よう。起き上がりもやや遅くなるため、少しでもスタン値を回復させることができる。

画面端でダウンさせられたときも要注意だ。そもそも画面端ではクイックスタンディングの長所の1つである「間合いを離す」という意味がなくなるので、取る意味が薄くなる。相手としても起き上がりを攻めやすい状況なので、単調にならないように十分気をつけたい。また、場合によってはめくりや裏回りを狙われるときもある。これについては、次のページで詳しく触れていこう。

これ以外でも、クイックスタンディングを取ってみたらリープアタックなどの技をバッチリ重ねられた……ということがあったときは同じパターンでは取らないようにするなど、工夫していこう。

画面端での起き上がりとめくりの関係

めくりとは何か?

めくりとは、相手を跳び越えつつジャンプ攻撃を当てること。これによってガード方向が逆転するため、有効な戦術の1つとなる。『ストⅢ3rd』では、ケンのめくり中ユン、ヤンのめくり雷撃蹴が有名。どちらのジャンプ攻撃も背中側に広い攻撃判定を持つことが、めくりやすいことの理由だ。ほかにも、めくりが可能なジャンプ攻撃を持つキャラは多数存在している。また、めくり攻撃がヒット(またはガード)した場合、必ず密着状態になることもポイント。このことが、めくりを仕掛けた側の攻めやすさにもつながっている。

そしてもう1つ重要なのが、ジャンプ攻撃が正方向のガードであるにも関わらず着地したあとは裏側に回るという“表ガードの裏落ち”。めくりと区別がつきにくいことはもちろん、着地後の攻撃と合わせてガード方向が左右に揺さぶられるため、受ける側にとってはかなり厄介な代物だ。



攻撃判定が後方にもあるジャンプ攻撃で跳び越しつつ攻撃する“めくり”。ガード方向が逆になる

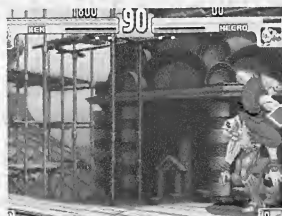
ジャンプ攻撃が正ガードでありながら、裏に着地することも。ガードする側は素早い判断が必要だ



起き上がりとめくり

通常時はキャラが左右に動くため、有効なめくりは狙いにくい。めくり攻撃から地上技につなぐことも簡単ではないので、苦労させられることは少ないだろう。しかし、起き上がりとなれば話は別。仕掛ける側は相手の位置を把握しやすく、攻撃を“重ねる”ことで連続技もつなぎやすくなる。

これに対し、守る側はクイックスタンディングを取る、取らないで起き上がりのタイミングと位置をずらすことで対抗する。選択肢をフルに活用し、できる限り相手の狙いをはずしていこう。



起き上がりは、めくりを狙いやすいポイント。ジャンプ攻撃を起き上がりに重ねておけば、着地後の連続技につなぐのも楽だ。位置を合わせやすい画面端はさらに効果的

キャラクターの横幅順

ヒューゴー

トウエルヴ

ネクロ

ダッドリー

アレックス

ユリアン

豪鬼

エレナ

春麗

まこと

シオン

ケン

リュウ

レミィ

Q

いぶき

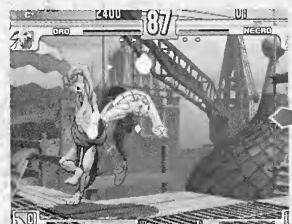
ヤン

クイックスタンディングを狙った裏回り法

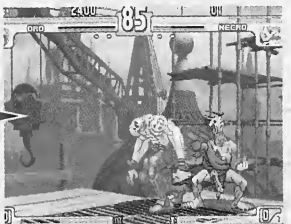
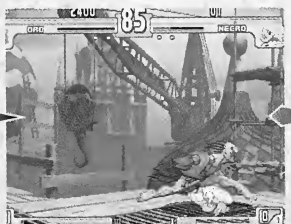
裏回りの構造

クイックスタンディング中はキャラの存在が薄くなるため、移動の速い行動であれば、ジャンプしなくてもクイックスタンディング中のキャラを通過してしまうという現象が起こる。これを利用すれば、起き上がる相手の裏に回ることも可能だ。

ダウンした相手に密着し、クイックスタンディングに合わせてダッシュするというのが代表的なやり方。しかし、どんな状況でも狙えるわけではなく、ダウンした相手に密着できること(ダウンさせたあとの距離が近く、技硬直が早く解けているければダメ)、相手のクイックスタンディング



相手を近距離でダウンさせたあとが狙い目。クイックスタンディングにタイミングを合わせ、ダッシュで裏に回る。画面中央で裏回りが狙えるのはダッシュの距離が長いキャラのみ。なおかつ相手のクイックスタンディングの距離が短くなくてはならない



裏回りへの対抗策

この裏回り法への対策はいたって簡単。裏回りを狙われる状況でクイックスタンディングを取らなければいいだけだ。これも相手のパターンを知り、危険な状況を事前に察知するよう心がけたい。

また、最も多い画面端でのパターンなら、あえて狙わせておいてキッチリガードするのも有効。相手を端に追込む形になり、状況は一気に逆転。その後有利に攻めることができる。最初から警戒しておけば、ダッシュなどの裏回り行動を見てガードを切り替えることも可能はずだ。



画面端では、この裏回りを狙えるケースが多い。ユン、ヤンは、歩きでも裏に回ることができる

裏回り後の攻撃をガードすれば、一転して有利な状況に。相手の狙いを利用してしまふのもアリだ



ADVANCED SYSTEM

ガードブロッキング

困ったときの神頼み！

担当：K-TAN

『3rd』からのニューシステム、それがガードブロッキングだ。起死回生の一撃にかかるか、それとも“魅せ”重視か……どうする？

ガードブロッキングとは？

連続ガードになるような相手キャラの連係攻撃をブロッキングしようすると、赤く光るブロッキングになる場合がある。これが、ガードブロッキングである。連続ガードというのは、ガード硬直が解除されないところに次の攻撃を出されることを言い、その技と技の間は、いかなる必殺技、スーパーアーツをもってしても、割り込んで反撃することはできない。ターゲットコンボや、通常技キャンセル必殺技の間などがいい例だろう。そして、唯一その間に割り込めるのが、ガードブロッキングなのである。ここぞというときの、切り札ともいえるシステムだ。



相手キャラの出した技をガードすると、ガード硬直があって動けない時間が存在する。もちろん技は出せない



そして、このガード硬直中の次に出された攻撃もガードになってしまうのが、連続ガードだ。キツリガードしよう。

難しいことには変わりはないが……

状況別受付時間の関係

ガードブロッキングは、通常ブロッキングよりも受付時間が非常に短く、2〜3フレームというシビアぶりだ。基本的に通常技から通常技への割り込みは3フレームで、多段必殺技の間に割り込む場合は、2フレームの受付時間になっている。

では、通常技にキャンセルをかけて必殺技を出された場合はどうなのか？ この状況では、2フレームの受付時間となる。

そこで、リュウの近距離立ち強⑨→昇龍拳を例にとってみよう。ガードできれば着地に反撃すればいいだけの話なのだが、もし昇龍拳をブロッキングする場合は、当たる直前2フレーム内に入力ということになる。ターゲットコンボは当然ながら通常技なので、割り込む場合は3フレームとなる。ちなみに、レバーを入れっぱなしにしているのがニュートラルに戻そうが、ブロッキングの入力受付時間は変わらない。

コツはあるのか？

コツというよりは、相手側のよく使う連係攻撃を覚えておき、そこに的を絞る感じになる。むやみに狙ってもあまりいいことがない。連続ガードだからといってレバーをニュートラルに戻してしまうと、内部的にはノーガード状態になっているので、途中からくってしまう。

だが、ガードブロッキングも通常のブロッキングも入力の仕方は同じなので、レバーは一度ニュートラルを通さなくてはならない。入力タイミングだけでなく、この部分もかなり難しいと言えるだろう。あえてコツを述べるとしたら、2または

3フレームの部分でニュートラルを通すのではなく、次の技がくるのを予測できているのであれば、技をガードした時点でレバーをニュートラル状態にしてしまおう。どのみちくらう覚悟で狙うのだから、それぐらいの思い切りのよさは出そう。

例えば、Qの弱高速度連続打撃(仮)。これは3ヒットの必殺技なので、2発目をガードしたらすぐニュートラルへ戻し、3発目にガードブロッキングを狙うのだ。Qの弱高速度連続打撃(仮)はガード後に反撃がほとんど入らないのだが、ガードブロッキングができれば反撃が可能になる(この場合はQが後ろに戻ってしまうので投げは入らない)。ちょっとしたコツはガード音のするタイミングで、3発目の少し前でレバーを前に入れるぐらいだ。リズム感がものをいうかもしれない。

リュウ、春麗、Qへのアドバイス

普通スーパーアーツは、ガード後にほぼ反撃が入るものばかりなので、無理にガードブロッキングは狙わないほうがいい。狙っていくのは、せい

ぜいケズリ倒れるときぐらいだろう。が、春麗の鳳翼扇はガード後に間合いが離れるため、ブロッキングをしてから反撃したいところだ。

ここで、「あれ？」と思った人はかなり鋭い。ブロッキングは最後の打ち上げる蹴りの部分に対して狙うのだが、取れる人のそのほとんどは青ブロッキングのはずだ。すなわち、連続ガードになっていないのである。ただ例外的に、リュウ、春麗、Qはキャラの特性により、しゃがみガード状態からブロッキングを狙うとガードブロッキングになるのである。

実はこの3キャラは、相手キャラの出した技が同じでも、立ちガードorしゃがみガードで硬直時間が変わり、しゃがみガードをすると、立ちガードのときよりもさらにガード硬直が+2フレームと長くなってしまふのだ。他のキャラは問題ないが、ガードブロッキングはしゃがみ状態からより、立ち状態からのほうがやりやすい。そのため、下段の通常技にキャンセルをかけて必殺技を出されると、かなり取りにくいと言える。



2発目をガードしたら、レバーはもうニュートラルへ戻してしまおう。あとは3発目にタイミングをあわせるだけだ。



うまくいけば、真っ赤に燃えるにいくやつに早変わり。この技に限っては投げが決まらないので、打撃技で反撃しよう。

各キャラのよく使う連係パターン

狙えりや震いぞ! でも無理はするな

ガードブロッキングは、難しいだけにギャラリを沸かせるポイントでもある。だが、相手が同じ連係ばかりしてくるとは限らないので、ほどほどにしておこう。各キャラの連係ポイントは右下の表でピックアップしてあるので、参考にしてほしい。なお、基本的に表内の連係の最後に書かれている技に対してガードブロッキングを狙うものとする。例えば、トゥエルヴのしゃがみ弱⑧→A.X.E.は、A.X.E.の2発目もしくは3発目(ボタン連打でヒット数が変わるため)に対してガードブロッキングを狙うという意味になる。表に書かれていないキャラは、ガードブロッキングになるような連係攻撃がないために掲載していない。

キャラ別ワンポイント

●春麗

間合いによって、ガードブロッキングになったり、ブロッキングになったりする。それに、気功拳だけでなく霸山蹴もあるので、どちらか予測する必要がある。

●まこと

立ち中⑧のあとは吊るし喉輪・唐草を連係して、くることが高いので、基本的には立ち中⑧をガードしたらジャンプで回避する。

●レミー

弱ヴェルテュの残光・パスはブロッキングできても、その次にくる冷たく蒼いルグレはくらってしまうことがよくある。こんなときはしゃがみガードをしつつ、レミーの動きに目を集中させるように心掛けよう。

●Q

弱高速度連続打撃(仮)はガード音の「ガッ、ガッ、ガッ」というタイミングをリズムとして覚えてしまおう。

●トゥエルヴ

A.X.E.はボタン連打でヒット数が変わってしまうが、2発目から狙っていくようにしたい。

●アレックス

近距離立ち中⑧→弱フラッシュチョップをガードブロッキングできるようになれば、中フラッシュチョップになってもブロッキングできる。なぜならば、ガードブロッキング入力のとにレバーをニュートラルに戻しておけば、ガード硬直がきれた瞬間から通常ブロッキングの受付時間になってくれるからだ(10-2=8で、8フレーム受付時間が加算される)。これがEXフラッシュチョップになると攻撃判定が早く出現するので、弱のタイミングではガードブロッキングできない。

●ユン

ターゲットコンボに対しては狙わず、弱鉄山靠に狙いを絞ろう。

●ヤン

地上戦でしゃがみ中⑧→蠅螂斬というのもあるが、雷撃蹴→雷撃蹴という連係もあるので、しゃがみ中

⑧に神経を集中させるのが厳しい。

●いぶき

基本的に弱で旋を出されることはないので、2発目に的を絞っていい。弱で出された場合は、2発目が下段攻撃に変化させられることがある。歩きながら出てくる立ち弱⑧連打は、体の大きなキャラ(ダッドリーやヒューゴー)はガードブロッキングになることがある。

●ネクロ

弱と中では初段の攻撃発生と2発目のガードタイミングが違うので、狙わないのが無難だ。2発目に狙ったとしても、スーパーアーツキャンセルをかけられる恐れがあるので、ガードブロッキング後に投げを狙うことすら危険である。

●ダッドリー

EXマシンガンブローは光ってから突進してくるので、比較的ガードブロッキングしやすい種類に入る。

●ヒューゴー

各種打撃としては、しゃがみ中⑧としゃがみ中⑧、そして立ち中⑧が代表格。しゃがみ中⑧としゃがみ中⑧は下段ガードブロッキングでいいのだが、そこに立ち中⑧を混ぜて使われるとかなりやっかいになる。

●リュウ・ケン

ガードブロッキングをするための登竜門といえるのがこれ。波動拳はくらってもあまりダメージはないので、積極的にチャレンジしてみるといいだろう。間合いによってはガードブロッキングにはならず、通常のブロッキングになる場合がある。

●豪鬼

この連係に対しては、狙わないにこしたことはない。しゃがみガードをしたときに、強竜巻旋風脚で頭上を通過されてめくりになってしまうキャラを使っている人は、しゃがみガードで一旦頭上を通過させ、ガード音がきれたところで前ブロッキングを狙ってみよう。うまくいけばブロッキングになるし、失敗してもめくりの部分を立ちガードできる。しゃがみ中⑧→強竜巻旋風脚ときたときのリズムは、ダダダ……ダ(2発目は膝の部分、3発目は1回転目、そして最後の……ダでブロッキング)という感じだ。

それから、ほぼ全キャラ共通でジャンプ攻撃→立ち攻撃は狙い目だ。相手キャラの着地を見るとタイミングがとりやすい。ただし、キャラによって上段・下段と出される技が違うので、着地したときに、投げ以外ではどの技で組み立ててくるのか把握しておこう。

ガードブロッキングの狙いやすい場面

キャラ名	代表的な連係
春麗	しゃがみ中⑧→気功拳・鳳翼扇
	◀+強⑨→気功拳
まこと	立ち中⑧→しゃがみ弱⑧
レミー	ジャンプ攻撃→しゃがみ中⑧
	(重ね)弱ヴェルテュの残光・パス→冷たく蒼いルグレ
Q	近距離立ち中⑧→弱突進頭部打撃(仮)
	弱高速度連続打撃(仮)
トゥエルヴ	しゃがみ弱⑧→A.X.E.
アレックス	近距離立ち中⑧→弱(EX)フラッシュチョップ
	ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧
ユン	ターゲットコンボ(弱⑨→弱⑧→中⑧)→弱鉄山靠
	ターゲットコンボ(中⑧→強⑨→◀+強⑨)
ヤン	雷撃蹴→しゃがみ中⑧→蠅螂斬
	雷撃蹴→立ち中⑧→蠅螂斬
いぶき	立ち中⑧→中旋
ネクロ	◀+中⑧→中トルネイドフック
	しゃがみ弱⑧→弱トルネイドフック
ダッドリー	EXマシンガンブロー
ヒューゴー	弱ジャイアントパームボンバー→各種打撃技
	強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー
リュウ	しゃがみ中⑧→波動拳
ケン	しゃがみ中⑧→波動拳
豪鬼	しゃがみ中⑧→竜巻斬空脚

しゃがみヒットによる影響

TEXT: 善之字元帥

勝率に直結する知識だ!

打撃技がしゃがみヒットしたことによって発生する、しゃがみカウンター。このシステムが対戦に及ぼす影響についてまとめてみた。

しゃがみヒットで何が起きているのか?

しゃがみカウンターの効果

まず最初に、しゃがみカウンターの性質についておさらいしておこう。これは、しゃがんでいる相手に打撃技をヒットさせたときに発生するもので、通常の立ちヒットに比べて打撃技のダメージが1.25倍になり、のけぞり時間が延長される(延長時間は技によって異なるが、強攻撃&必殺技が+2フレーム、中攻撃+1フレーム、弱攻撃は変化しないのが標準的)という効果がある。この効果は、しゃがみやられポーズが表示されている限り継続されているので、連続技の最初をしゃがんでくってしまうと非常に痛い。足払いを多用するキャラについては、特に気をつける必要があるだろう。

また、ここで疑問に思うのが、「しゃがみヒットで硬直時間が延びるなら、しゃがみガードではどうなるのか?」という問題だが、現在のところリュウ・春麗・Qの3キャラのみ、しゃがみガードだと硬直時間が延びることが確認されている(リュウ・春麗・Qともに+2フレーム)。これらのキャラはしゃがみガードからの反撃が難しくなるので注意すること。

立ち/しゃがみによるダメージの較差



写真はユリアンのタイラントバニッシュが体力最大値からヒットしたときのダメージ較差。体力の少ない豪鬼に対するヒットとはいえ、このダメージ差には強烈なものがある。

しゃがみカウンターが途切れる例

ここで、しゃがみ状態にヒットさせても、相手がしゃがみやられポーズにならない例を挙げておこう。メジャーなのはダウンさせる技だが、ダウン技以外でも、連続技に組み込むと次の技からダメージが通常に戻るものがある。

相手を立たせる効果



一部の通常技には、しゃがんでいる相手を無理矢理立たせる効果がある。写真はダッドリーの立ち中割だが、この他にも立たせ効果のある技は多いので、注意して見てみよう。

反転のけぞり



こちらは一部の必殺技に見られる反転のけぞり。反転のけぞり中に打撃を当てると、直前の姿勢を問わず立ちヒットになる。必殺技にはこの他にも特殊な効果の多い。

上段攻撃がしゃがみヒットするケース

通常、相手にしゃがみヒットするのは、しゃがんでいる相手にも当たる技だけである。これはある意味当たり前だが、稀にしゃがんでいる相手にはヒットしない技(上段攻撃と呼ぶ)でも、なぜかしゃがみヒットを誘発することがある。ここでは、こういった現象が発生する状況について説明しよう。

まず、この現象が発生するのは、「立ち状態の相手がレバーを下を要素方向(▲or▼or◆)に入力した直後」であるということ。このゲームでは、レバーを下を要素方向に入力しても、すぐに縦方向の当たり判定が小さくなるわけではないため、しゃがみ途中でヒットした上段攻撃がしゃがみヒット扱いになるというわけだ(もちろん、同様にしゃがみガードも発生する)。

しゃがみに当たる上段攻撃?



Qの立ち中割など、しゃがんでいると当たらない技は多い。しかし、これらの技も立ち状態からレバーを下方向に入力した直後の「しゃがみ途中」には当たる可能性がある。

起き上がり直後は立ち状態



ダウンから起き上がる相手は一瞬だが必ず立ち状態を経由しているため、攻撃側がきちんと打撃を重ねていれば、たとえ上段攻撃でも必ず相手にガードさせることができる。

しゃがみヒットと連続技について

冒頭でも述べた通り、しゃがみカウンター時には相手ののけぞり時間が延長されるため、しゃがみヒットを連続技として利用するのも手だ。しゃがみヒット時にしかつながらない連続技を狙っていくのもいいし、ふだんは難しいノーキャンセル連続技(キャンセルをかけずに目押してつないでいく連続技のことで、シビアな入力を要求されるものが多い)が格段につながりやすくなるというメリットもある。右表には、各キャラの代表的なしゃがみヒット限定連続技を掲載しておいたの、こちらも参照してみよう。ただし、右表に挙げたのはあくまで「立ちヒット時はつながらず、しゃがみヒット時のみつながる連続技」なので、もっと効率のいい通常の連続技があるキャラは、しゃがみヒットにこだわって大失敗、などということのないように。

また、しゃがみヒット限定連続技が実戦的なキャラについては、どうやってヒット時に相手の姿勢を確認するかが最大の焦点になるが、これについては姿勢を確認するのはなく、下段ブロッキングのあとで狙っていくのが一般的。もちろん、下段ブロッキングで取れてしまう立ち攻撃もあるが、基本的にはしゃがみ攻撃を取っているはずなので、それほど問題ないはずだ。

しゃがみヒット連続技を狙うには



しゃがみヒット限定の連続技は、ヒット時の立ち/しゃがみを確認するのが最大のネック。そこで、しゃがみ攻撃を取ることの多い下段ブロッキング成功後に狙ってみては？

しゃがみヒット時のみつながる連続技の例

キャラ名	コンボ内容	備考
春麗	◆+強K→鳳翼扇	入力誤差0のため難度高し
まこと	立ち中P→◆+弱K	実用価値なし
Q	弱高速度連続打撃(仮)→腹部及び後頭部への痛打(仮)	画面端ヒューゴー限定。 1発目のみのヒット
トゥエルヴ	しゃがみ中P→X.N.D.L.	入力誤差0のため難度高し
レミー	近距離立ち強K→しゃがみ中P	ヒューゴー・Q以外には厳しい
アレックス	◆+強P→ブーメランレイド	密着ヒットなら投げ部分まで入る
ユン	TC(立ち中P→立ち強P)→鎗雷連撃	
ヤン	弱鎗連撃×1→転身穿弓	入力誤差0のため難度高し
リュウ	近距離立ち中K→真空波動拳	
ケン	◆+中K→疾風迅雷脚	入力誤差0のため難度高し
いぶき	中旋×3→弱闇時雨	間合いが非常にシビア
エレナ	弱スピサイズ(途中止め)→プレイブダンスorスピンギング	
ネクロ	◆+強K→しゃがみ中Korスネークフアング	ダメージ効率は悪い
オロ	なし	
ショーン	近距離立ち強K→ハドウバースト	立ちヒットでも可能なキャラも
ダッドリー	立ち強K→キャンセル中ダッキングアッパー	ヤン・まことには立ちヒットでも可
ヒューゴー	中ジャイアントバムボンバー→弱ジャイアントバムボンバー	さらに追い打ち可
ユリアン	なし(EXチャリオットタックル→タイラントバニッシュ)	()内はしゃがみヒットだと案になるもの
豪鬼	なし(近距離立ち中K→滅殺豪波動)	()内はしゃがみヒットだと案になるもの

無駄なしゃがみカウンターを回避する

最後に、知っていないと大損するネタをひとつ。このゲームでは、相手に跳び込んだ際にジャンプ攻撃を出してしまうと、着地に2フレームのスキが発生するが、このスキはレバーで立ち/しゃがみを選択可能である。相手もこのスキにきっちり反撃するのはなかなか難しいが、もしもしゃがみガードしていると、反撃はしゃがみカウンター扱いになるので注意すること。

また、もっと重要なこととして、リープアタックと一部の必殺技(これもジャンプ系が多い)についても、スキの立ち/しゃがみを選択可能であることが挙げられる。特にこの手の必殺技はもともスキが大きいので、相手もガード後の反撃ミスは少ないはず。こういったときには、しゃがみガードよりも、立ちガードやブロッキングを入れたほうが無難と言える。

着地のしゃがみガードは危険!



一部のジャンプ系必殺技は、着地時のレバー方向でスキの立ち/しゃがみを選択することができる。反撃を受けたときのダメージを軽減するため、基本は立ちガードにしよう。

スキの立ち/しゃがみを切り換え可能な必殺技とスーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド	備考
春麗	スピニングバードキック	◆タメ◆+K	
	鳳翼扇	◆◆◆◆◆+K	ブロッキング時の調査
	天星乱撃	◆◆◆◆◆+K	
まこと	閃空カイト落し・刺	空中で◆◆◆◆◆+K	
Q	突進下段打撃(仮)	◆タメ◆+K	後半部分のみ
トゥエルヴ	D.R.A.	空中で◆◆◆◆◆+K	
レミー	マ・シェリの悲哀	◆タメ◆+K	
	冷たく無いレグレ	◆◆◆◆◆+K	
ユン	二翔脚	◆◆◆◆◆+K	
	鎗雷連撃	◆◆◆◆◆+P	
ヤン	穿弓	◆◆◆◆◆+K	
	転身穿弓	◆◆◆◆◆+K	
アレックス	エアニースマッシュ	◆◆◆◆◆+K	
	スタンガンヘッドバット	◆◆◆◆◆+P	
豪鬼	真空波動拳	空中で◆◆◆◆◆+P	
	竜巻旋風脚(地上・空中)	◆◆◆◆◆+K	ブロッキング時の調査
	百鬼衆刃	◆◆◆◆◆+K後K	ブロッキング時の調査
	百鬼衆掌	◆◆◆◆◆+K後K	
	百鬼衆碎	◆◆◆◆◆+K後P+K	
リュウ	竜巻旋風脚(地上・空中)	◆◆◆◆◆+K	
ケン	竜巻旋風脚(地上・空中)	◆◆◆◆◆+K	

キャラ名	技名	コマンド	備考
ダッドリー	ジェットアッパー	◆◆◆◆◆+P	
	ロケットアッパー	◆◆◆◆◆+P	
ネクロ	フライングバイパー	◆◆◆◆◆+P	ブロッキング時の調査
いぶき	苦無	空中で◆◆◆◆◆+P	
	風斬り	◆◆◆◆◆+K	
	飛燕	◆◆◆◆◆+K	
	龍朱雀	空中で◆◆◆◆◆+P	
オロ	鬼ヤンマ	◆タメ◆+P	
	人柱演り	◆◆◆◆◆+K	
	夜行大砲	◆◆◆◆◆+P	
ショーン	ドラゴンスマッシュ	◆◆◆◆◆+P	
	トルネード	◆◆◆◆◆+K	
	リュウビキヤク	◆◆◆◆◆+K	ブロッキング時の調査
エレナ	ライゾホーン	◆◆◆◆◆+K	ブロッキング時の調査
	マレットスマッシュ	◆◆◆◆◆+K	ブロッキング時の調査
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー	◆◆◆◆◆+K	
	メガトンプレス	◆◆◆◆◆+K	
ユリアン	チャリオットタックル	◆タメ◆+K	後半部分のみ
	ハイオレンスニードロップ	◆タメ◆+K	
	デンジャラスヘッドバット	◆タメ◆+P	スキはわずか

スキがしゃがみになる必殺技・スーパーアーツ

キャラ名	技名	コマンド
トゥエルヴ	N.D.L.	◆◆◆◆◆+P
	X.N.D.L.	◆◆◆◆◆+P
ダッドリー	ダッキングアッパー	◆◆◆◆◆+K後K
	ローリングサンダー	◆◆◆◆◆+P
いぶき	首折り	◆◆◆◆◆+P
	旋(下段派生のみ)	◆◆◆◆◆+K後◆+K
ショーン	ショーンタックル	◆◆◆◆◆+P
	ハイバートルネード	◆◆◆◆◆+P
エレナ	ヒーリング	◆◆◆◆◆+P

ADVANCED SYSTEM

空中コンボ/スタンコンボ

TEXT: 我修院(若人)

さらなる高みを目指すために

格闘ゲームの華ともいえる連続技。ここでは、その一部である空中コンボと「ストⅢ」特有のスタンコンボについて述べておこう。

通常時の空中コンボについて

STEP1 始動技を探そう

相手を空中へ浮かせて、そこへ追い打ちする。これが空中コンボと呼ばれるものだ。空中コンボを決めるためには、まず、空中にやられ判定の残るダウン技=浮かせ技が必要になる。

相手をダウンさせる技が空中コンボを狙えるか否かを見分けたいときは、ヒット表示に注目しよう。この手の技は連続技で決めると、ヒット表示が出てこないはずだ。もし、当たった直後にヒット表示が出てきてしまうようなら、その技は空中コンボに適さない、ということになるぞ。



リュウのEX上段足刀蹴りは、浮かせ技の代表例。連続技で決めても、着地するまでヒット表示は出ない

同じことを竜巻旋風脚でやっても、すぐにヒット表示が出てきてしまう。これは追い打ち不可ということだ

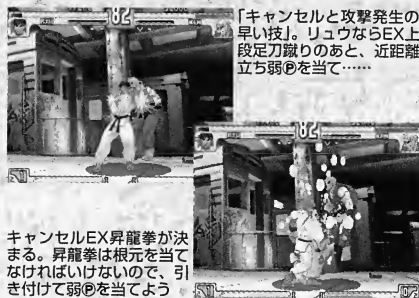
やられ判定の残る技で相手を浮かすことができたら、次は追い打ちを狙っていこう。

基本的には好きな技を当てればいいが、組み合わせ次第では追い打ちからさらに追い打ちなんてことも可能。例えば、レミーのしゃがみ強⑨→冷たく蒼いルグレ(以下、ルグレ)→マ・シェリの悲哀。これは途中で挟んでいるルグレが空中ヒットだとダウンする技で、しかも空中でやられ判定の残る技だからこそ可能になる。「じゃあ、ルグレからルグレを決めて、さらにルグレを決めれば、こりゃもう……」ってことになるが、そうはいかない。

各技には追い打ち可能な時間というもの設定されている。またそれと同じくして、その追い打ち可能な時間を削る数値も設定されている。その時間の長さ、その数値の大きさは技によって異なるが、この場合ルグレが「追い打ち可能な時間は長く、それを削る数値が小さい技」だからこそできるコンボ。技を当てた回数が増える度に、どんどん追い打ち可能な時間は削られていくので、何回も決まるといえることにはならないのだ。

STEP2 追い打ち

もし、「これ以上、入らないんだな」と思ったら、キャンセルと攻撃発生早い技を使ってみよう。先程のコンボを少し改良すれば、しゃがみ強⑨→ルグレ→しゃがみ中⑨→ヴィエルジュに安息を、なんてコンボも可能だ。また、これに似た空中追い打ちのパターンで、ユンのしゃがみ中⑨→弱二翔脚やアレックスの立ち中⑨→EXエアニースマッシュ、ダッドリーの◆+中⑨→ジェットアッパーなどもある。これらも追い打ちの最後に持ってくれば、間に合ってくる可能性があるぞ。



キャンセルEX昇龍拳が決まる。昇龍拳は根元を当てなければいけないので、引き付けて弱⑨を当てよう

「キャンセルと攻撃発生早い技」。リュウならEX上段足刀蹴りのあと、近距離立ち弱⑨を当て……

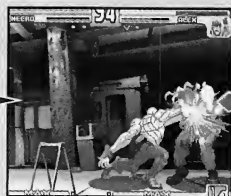
空中コンボの一例:ネクロの場合

上記のことを踏まえた上で、ネクロのコンボをひとつ紹介しよう。

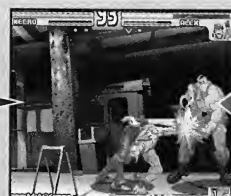
このコンボは追い打ち可能時間が非常に長いエルボーキャノン(◆+強⑨)を使ったものだ。アレックス、またはヒューゴ限定で、そのエルボーキャノンを6発決めることができる。さらに……



◆+強⑨×6はすべて最速。1フレームの狂いも許されない



7回目は入りそうだが、追い打ち可能時間が足りないのだ……



◆+強⑨より攻撃発生早い、◆+中⑨を出そう。さらに……



SAキャンセルで超電磁ストーム。これでフィニッシュだ!!

スーパーアーツでのみ拾える空中のけぞり

基本的に空中コンボは、「ダウン状態で浮いている」相手に対して決めるものだが、SAなら「空中で体制を持ち直した」相手にも決められる。

例えば、ダッドリーのしゃがみ強⑨→ジャンプ強⑨→ロケットアッパー。このコンボはジャンプ強⑨を当てた時点でヒット表示が出てくるため、一見入らないように思えるが、SAなら当たってくれる。ただし、完全な連続技ではなく、そのSAは空中ブロッキング可能という少し特殊なものだ。

このダッドリーのコンボのようにリュウでEX上段足刀蹴り→ジャンプ強⑨→真空波動拳をやってみると実は当たらない。このコンボにも前述の追い打ち可能時間が影響していて、内部的にそれが残っている場合にのみSAが当たるといった仕組みになっているからだ。もし、リュウでこの手のコンボを決めたいなら、EX上段足刀蹴り→リープアタック→真空波動拳をやってみよう。リープアタックは追い打ち可能時間を削る数値が小さい傾向にあるので、この場合なら真空波動拳はしっかり当たってくれるぞ。

足払いで拾えるキャラ

もうひとつ少し特殊な追い打ちの仕方として、一部のキャラクターで下段攻撃を追い打ちとして決められるケースもある。その一部のキャラクターとは、レミー、オロ、ネクロ、Q、ダッドリー、いびき、春麗、エレナ、まこと、アレックスの合計10キャラクターで、相手が着地するまでやられ判定の残っている技からなら、着地寸前のところを足払い系の技で追い打ち可能だ。例として、ダッドリーのしゃがみ強⑨→しゃがみ強⑨→しゃがみ強⑨……(詳しくはダッドリーのコンボページ参照)や、ユンの近距離立ち中⑨→TC(しゃがみ強⑨→立ち強⑨)などが挙げられる。

と言ってはみたものの、この「下段攻撃で追い打ち可能」ということが功を奏し、さらに強力な連続技を決められるというキャラクターはダッドリーだけ。そのダッドリー以外は使う必要もないし、決められる機会も少ないのだ。

ちなみに、アナログな部分が多い本作だけあって、追い打ちとして決める下段攻撃は攻撃判定の幅が広い技のほうが当てやすくなっているぞ。

地上スタンコンボについて

懐かしいコンボが復活する

では、次にスタン時限定で決められる連続技をいくつか紹介しよう。まずは地上スタンコンボ。

実はスタンしたときの相手ののけぞりは1フレーム延長されている。これによって、普段はつながらないような連続技が可能になるわけだが、本作では、しゃがみヒット時にのけぞりが長くなるというシステムがあるので、「しゃがみヒットスタン限定コンボ」なんてのも出てくる。

この「しゃがみヒットスタン」を使ったコンボの一例が右の表の連続技だ。

しゃがみヒットスタン限定コンボの一例

キャラクター	コンボ内容	備考
春麗	◆+強◎ → 鳳翼扇	ノーキャンセル
まこと	立ち強◎ → 弱打ち下ろし手刀・鳳	キャンセル
Q	突進頭部打撃(仮) → 腹部及び後頭部への痛打(仮)	ノーキャンセル
アレックス	近距離立ち中◎ → 中フラッシュチョップ	キャンセル
ユン	TC(近距離立ち弱◎ → 立ち弱◎ → 立ち中◎) → 中鉄山靠	キャンセル
ケン	TC(近距離立ち中◎ → 立ち強◎) → 疾風迅雷脚	ノーキャンセル
ショーン	TC(近距離立ち中◎ → 立ち強◎) → ハイパートルネード	ノーキャンセル
ダッドリー	立ち強◎ → 立ち強◎ → ローリングサンダー	ノーキャンセル
ヒューゴ	強ジャイアントバームボンバー×3	ノーキャンセル

空中スタンコンボ

空中スタンはおもしろい

空中にいる相手がスタンしているときは、普段当てると「空中で体制を立て直す技」でも、ダウン状態が継続される。つまり、通常技を当てたあとでも、さらに追い打ちできる可能性があるわけだ。例えば、画面端でアレックスのジャンプ強◎を空中の相手に当ててスタンさせた場合は、しゃがみ中◎→遠距離立ち中◎→エアニースマッシュとい

う追い打ちを決められる。また、ネクロなら「スタンコンボを狙ってください」といわんばかりのエレクトリックスネークを用いることで、画面端なら中トルネイドフック→エレクトリックスネーク→立ち弱◎→◆+中◎→EXフライングバイバー→◆+中◎→フライングバイバーなんてコンボが決められる。ただし、これにも前述の追い打ち可能時間が深く関わってくるため、追い打ち可能時間を大きく削る技を当ててしまうと、すぐ内部的

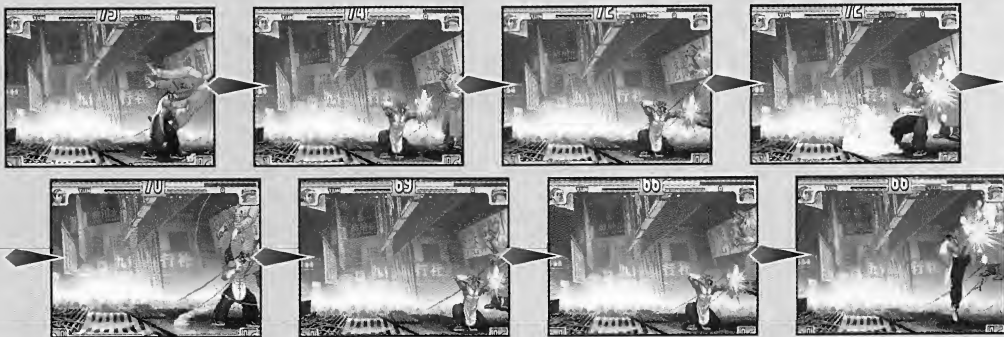
にヒット表示が確定してしまう(スタン時はヒット表示が出ないので、見分けるのは非常に困難だが……)。比較的、強攻撃はすぐにヒットが確定してしまうようなので、リープアタックや弱攻撃、また一部の強攻撃など、空中で刻める技を探し出し、かっこいいスタンコンボを探してみよう。

ちなみに、一部のSAは追い打ち可能時間を元に戻す効果がある。ということは、SAを使ったスタンコンボは……(下記のコンボ参照)

空中コンボの一例:ユンの場合

虎撲子 → しゃがみ中◎×4 → 弱鉄山靠 → 揚炮 → しゃがみ中◎×5 → 弱二翔脚

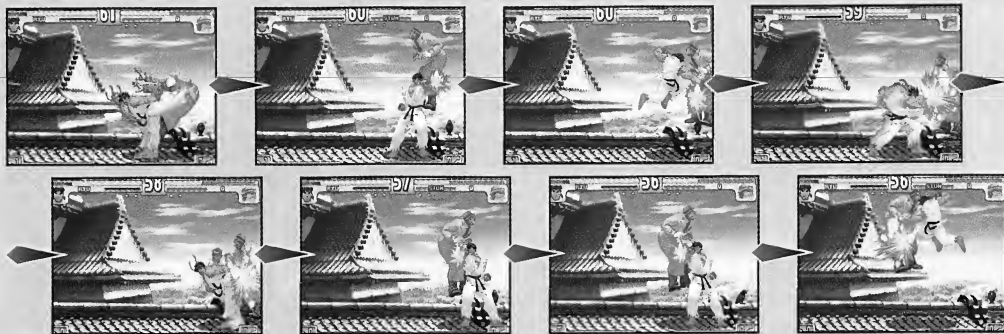
虎撲子でスタンさせたときに決められる画面端限定コンボ。虎撲子後は最大5発までしゃがみ中◎を決められるが、4発でやめて弱鉄山靠へ。さらにキャンセルで発生の早い揚炮につなぐ。揚炮後に再び空中やられ判定が復活するので、さらに追い打ち可能だ。なお、しゃがみ中◎としゃがみ中◎の間は、少し前進するのがポイント。最後のしゃがみ中◎からはキャンセルして弱二翔脚につなぐ。



空中コンボの一例:リュウの場合

EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱◎ → リープアタック → 真空波動拳 → EX上段足刀蹴り → 近距離立ち弱◎×2 → ジャンプ強◎

EX上段足刀蹴りでスタンしたときに決められる画面端限定コンボ。EX上段足刀蹴りのあとは、追い打ち可能時間を削る数値が小さい技なら最大3回まで決められる。近距離立ち弱◎(遠距離立ち弱◎だとダメ)とリープアタックはそれに当たり、最後を真空波動拳にすることで追い打ち可能時間を回復させる。後半の近距離立ち弱◎×2は、少し前進しながら当てていくのがポイントだ。



※ここで紹介している2つのコンボはQ相手で、PAを3回使った状態に決めています。

ADVANCED SYSTEM

ヒット確認

反応の限界に挑戦せよ!

TEXT: VMT-RED

密かに熱い単発技SAキャンセルのヒット確認。数字にとらわれず、自分自身の限界を目指せ!

「ヒット確認」とは?

スーパーアーツは、ダメージは大きいガードされるとスキが大きく、致命的な反撃を受けてしまうものが多い。また、反撃を受けないまでも使用回数に制限があるので、確実にヒットする状況で発動していくのが望ましい。

そこでスーパーアーツを組み込んだ連続技を考える際には「ヒット確認」という概念が重要になってくる。連続技の初段がヒットしているかガードされているかを確認して、ヒットしているときのみスーパーアーツを入力し、ガードされた場合はスーパーアーツの入力を止める、というものだ。

ヒット確認は、スーパーアーツに至るまでの技

数が多いほど簡単になる。初段が相手に接触してからスーパーアーツ入力までの時間が長ければ、ヒットorガードを判断する時間的余裕ができるからだ。この手の「余裕でヒット確認ができる連続技」の代表が、ユン・ヤンの立ち中@始動TC→スーパーアーツの連続技。立ち中@始動TCの3段のうちにヒット確認をすれば良いので、確実にヒット確認してからスーパーアーツの入力ができる。このへんの連続技は、どんな状況でも100%ヒット確認できるレベルと言っていいだろう。

逆に、単発の技からいきなりスーパーアーツにつなぐようなものは、ヒット確認が難しくなる。



技がヒットしている場合のみスーパーアーツを出す判断をする。これがヒット確認といわれる判断作業だ

単発ヒット確認・その難度と可能性

ノーキャンセル系

単発の技からスーパーアーツにつなぐ連続技にも、大きく分けると2タイプがある。初段の技の戻りをSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐタイプと、初段の技が普通に帰りきってから素早くスーパーアーツを出して連続技にするタイプだ。後者のタイプはキャンセルを利用していないため、俗に「ノーキャンセル連続技」などと言われている。

さて、ヒット確認の面でどちらが楽かと言うと、これは圧倒的にノーキャンセルのほうが楽。初段の技の戻りをキャンセルしていない=技の戻りの時間もヒット確認の時間として使うことができるからだ。ノーキャンセル系の場合は、慣れれば充分ヒット確認が可能と考えていいだろう。

ただし、ヒット確認の難度とは別に、スーパーアーツの入力タイミングがシビアで難しいものも当然ある。まことの疾風→正中線五段突きの場合、疾風ヒット時の有利フレームが2で、正中線五段突きの発生も2フレームなので、連続技にするためには1フレームの誤差もなく正中線五段突きを出さなくてはならない。ヒット時の「有利フレーム」=「スーパーアーツの発生フレーム」=「つなぎの猶予誤差フレーム」、ということになる。もちろん、初段がしゃがみヒットした場合は有利フレームが長くなり、つなぎやすくなる。

代表的なノーキャンセル連続技のつなぎの猶予誤差

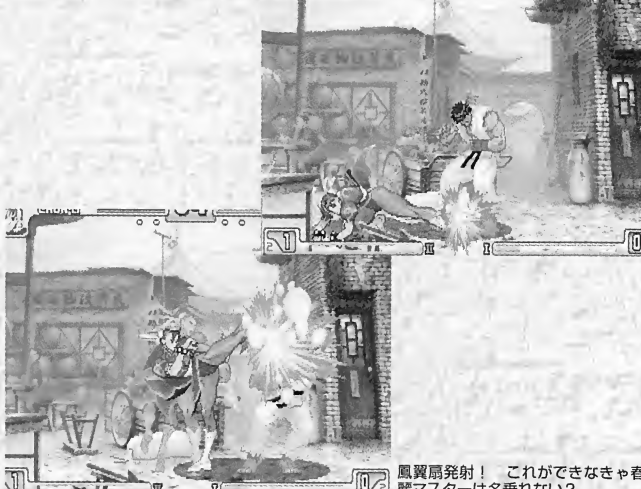
キャラ名	連続技	猶予誤差
まこと	立ち中@→正中線五段突き	7-2=5
	疾風→正中線五段突き	2-2=0
ユン	しゃがみ中@→揚炮	6-2=4
レミー	近距離立ち中@→憤怒のシュベルノヴァ	6-3=3
いぶき	立ち中@→闇時雨(中の場合)	7-4=3
	立ち強@→ローリングサンダー	6-3=3
ダッドリー	★+強@→ロケットアッパー(要しゃがみヒット)	2-2=0
	★+強@→コークスクリュブロー(要しゃがみヒット)	2-2=0
	しゃがみ中@→ローリングサンダー	3-3=0
リュウ	★+強@→真・昇龍拳	4-2=2
ショーン	近距離立ち強@→ハイバトルネード	4-2=2
	しゃがみ中@→疾風迅雷脚	4-3=1
ケン	★+中@→疾風迅雷脚(要しゃがみヒット)	3-3=0
ユリアン	EXチャリオットタックル→タイラントパニッシュ	2-2=0

単発キャンセル系

単発の初段をいきなりSAキャンセルしてスーパーアーツにつなぐ連続技は、ノーキャンセル連続技に比べ、かなりヒット確認が難しくなる。技が相手に接触してから、非常に短い時間内にスーパーアーツのコマンドを完成させなければSAキャンセルできないため、ヒット確認にかけられる時間も必然的に短くなってしまふからだ。

このような「単発SAキャンセル連続技」は、初段となる技のキャンセル可能フレームがどれくらいあるかによって、ヒット確認の難度が左右される。キャンセル可能フレームが長いということは、スーパーアーツコマンドの完成が遅くてもSAキャンセルがかり、連続技になってくれることを意味している。つまり、この手の単発SAキャンセル連続技は、「つなげる範囲内なるべく遅くキャンセルしてスーパーアーツを出すタイミングを手に覚え込ませる」ことがヒット確認の成功率を上げる重要なポイントとなる。

単発ヒット確認の女王様、春麗。しゃがみ中@がヒットしたら……



風翼扇発射! これができなきゃ春麗マスターは名乗れない?

単発キャンセル系ヒット確認・その限界を探る

現実的なヒット確認可能ライン

さて、単発SAキャンセルのヒット確認、と口で言うのは簡単だが、現実問題としてこの手の連続技、どの程度の精度でヒット確認できるのだろうか？

現在この手の連続技で最も多用されているのは、春麗の「しゃがみ中⑧→鳳翼扇」だと思われる。春麗のしゃがみ中⑧は、ヒットから18フレーム以内にスーパーアーツのコマンドが完成すればキャンセルが可能で連続技として成立する。ヒット確認の猶予時間は18フレームということになるわけだ。この18フレームという猶予時間がなかなか微妙で、簡単とはとても言えないが、がんばって練習すればなんとかヒット確認していける、というレベルのようだ。実際の対戦においてトップレベルの春麗使いは、かなりの確率でこのヒット確認をこなしていることは間違いない。18フレームの猶予時間というのは、訓練すれば実戦において高確率でヒット確認していける猶予時間だと考えていいだろう。

ここで、右の表を見ていただきたい。各キャラごとに、重要な技(リュウ・ケンのしゃがみ中⑧など)や、キャンセルの猶予フレームが長い技をピックアップしてある。注意してもらいたいのは、表に載せてある技すべてが「ヒット確認ができます、オススメです」という意味で掲載してあるわけではない、ということ。ここからは筆者の主観的判断だが、キャンセルの猶予フレームが13以下の技では、実戦レベルのヒット確認は難しいと思われる。逆に15~16以上の技については、訓練する価値はあると思う。もちろん、このレベルのヒット確認できる、できないの話は個人の反応速度によってある程度の差は出てくるだろう。このデータを参考に、自分なりの試行錯誤と訓練を重ねてほしい。



下段や中段の場合、ヒットする直前の手の姿勢も判断材料になりえる

キャンセル猶予時間

春麗	しゃがみ中⑧18 ※+強⑧16 ※しゃがみ中⑧→鳳翼扇はもはや必須の連続技。
まこと	打ち下ろし手刀・轟18 ※正中線五段突きなら、最速キャンセルでもつながる。
Q	突進頭部打撃(仮) 弱13/中14/強16 ※狙うなら、強が現実的かも……
トウエルヴ	近距離立ち中⑧15 近距離立ち中⑧12 ※あえてやるなら近距離立ち中⑧だが、利用価値は薄い。
レミー	ヴェルデュの残光・パス19 ※画面端なら、SA I or II へつなぐのを狙いたい。
ユン	しゃがみ中⑧13 虎撲子18 ※このレベルでは実用性は低い。他にやれることはいくらでもある。
ヤン	しゃがみ中⑧12 ※ユン同様、無理に狙う価値のある単発キャンセルヒット確認はない。
アレックス	近距離立ち中⑧16 スラッシュエルボー弱13/中15/強17 ※弱スラッシュエルボー以外は実用化の気配あり？ フラッシュチョップは中11、強14。
豪鬼	しゃがみ中⑧12 ※これも使いモノにならない。豪波動拳を挟んで安定するが吉。
リュウ	しゃがみ中⑧12 ※豪鬼に同じ。
ダッドリー	ショートスイングブロー14 立ち強⑧12 ※立ち強⑧→EXマシガンブローのヒット確認はやはり夢なのか……。
ネクロ	◆+中⑧17 ◆+中⑧17 ※意外な振り出しもの。エレクトリックスネーク使用時には狙う価値あり？
オロ	しゃがみ強⑧14 ※夢のヒット確認鬼神鎧を狙ってみる？ 最速キャンセルでもつながる。
ショーン	しゃがみ中⑧13 近距離立ち強⑧15 ※近距離立ち強⑧の15はいける数字だが、利用価値は……。
ケン	しゃがみ中⑧13 ※素直に波動拳を挟みましょう。
エレナ	しゃがみ中⑧16 ※起き攻め用として悪くないが、ブロックを制限できないのが難。
ヒューゴ	ジャイアントバームボンバー14 ※ハンマーマウンテンは距離によってはノーキャンセルではつながらない。
ユリアン	チャリオットタックル弱~強16 ※チャリオットタックル→タイラントパニッシュが可能だが、EXノーキャンセルのほうが楽？
いぶき	※間時雨が立ち中⑧からノーキャンセルで問題なくつながるため、単発キャンセルから狙っていききたい連続技は特になし。

決め打ちOK! ヒット時限定発動法

ヒット確認が難しい単発技キャンセルスーパーアーツの連続技も、特定のゲージ量の場合は決め打ち(ヒット確認せずSAコマンドを入力)してOK!

これは、技がヒットした場合とガードされた場合でSAゲージの増加量が違うことを利用したテクニック。初段の技がヒットした場合のみSAゲージが溜まりスーパーアーツが発動して連続技成立、ガードされたらSAゲージは溜まらずスーパーアーツが暴発する心配はない、という作戦だ。

もちろん、連続技の初段となる技の、ヒット時とガード時のSAゲージの増加量の差を把握しておくことが必要。ガードでもSAゲージが溜まるような場合にはこの作戦は使えない。

常に狙っていいわけではないが、SAゲージ量に気をつけていれば、意外にチャンスは少なくないはずだ。

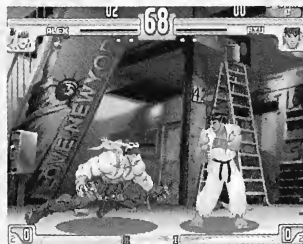
ヒット時限定発動の考え方

初段の技ヒット時のゲージ増加量が30%で……

ガード時のゲージ増加量が10%だとすると……

ゲージが70%以上90%未満なら決め打ちOK!

◆チャッス!!◆
70% 90%



SAゲージ量が丁度いい場合は、ブーメランレイドまで入力してしまう



ヒットするとSAゲージが溜まり、ブーメランレイドが出る



ガードされるとSAゲージが溜まらず、暴発することはない

ADVANCED SYSTEM

反撃講座

TEXT : MVP

確定ダメージをものにする

反撃に必要なのはその意識、知識、そして実戦経験。やる気さえあれば誰にでも可能なこの真実は君の勝率へ確実に影響してくる。見逃すな！

反撃概論

反撃のための基礎知識

相手の攻撃をガードしたときに君はきちんと反撃できているだろうか？ 技にはその数値の違いはあるけど、かならず「ガードさせたあとに動作が終了するまでの時間」というものが存在する。そして、ガードした側には技をガードしたことによる「ガード硬直時間」があるのだ。この2つの数値の差が硬直差と呼ばれ、反撃において最も重要な数値となる。

つまり、技を出した側の「ガードさせたあとに動作が終了するまでの時間」から、技をガードした側の「ガード硬直時間」を引いたものが技をガードさせたときのスキになるわけ。このスキの時間内に、ガードした側の技の発生が間に合えば、見事反撃成立となるのだ。

そこで、まずは自分の使っているキャラの反撃に使っていききたい技の発生を巻末のデータを見つつ覚えてしまおう。

主な選択基準は、通常技ならキャンセルがかかって連続技につなげていけるもの、リーチがそこそこあるもの、いずれも発生が早いものを2〜3個ピックアップ。

次に必殺技。これは主にガード後遠距離になる技に狙ったり、通常技キャンセルからではつながらないが、追い打ちが可能で大ダメージを見込めるものが適している。また、EX版は性能が違うことが多いので、忘れずにチェックすること。必殺技の場合、発生は通常技より遅くてもあまり問題にならないので、とにかくリーチとダメージ面で強いものを1〜2個ピックアップしておこう。コマンド投げがあるキャラはそれが反撃に適することが多いので、発生をちゃんと覚えておきたい。

最後はスーパーアーツ(以下、SA)。これは発生の早さが最も重視される。攻撃的なSAでない場合は除外されるが、とにかく反撃のメインはこのSA。ダメージや発生に優れるものが多く、とくに突進系SAは反撃に大活躍するはずだ。自分

の使っているSAを見ておこう。

ここで少し注意。巻末のデータの「発生」というのは攻撃力が発生するまでの時間であって、この数字の間はまだ攻撃力をもっていない。つまり、発生の数値に持続の1フレーム目を足した数字で、攻撃力が発生するのだ。例えば、発生が3フレームの技は、4フレーム目で攻撃力が発生する。そして4フレームのスキのある技にぴったりと反撃が確定しているというわけだ。間違わないように。



技をガード後は、相手に反撃するチャンスが、自分にはない。ガード硬直が存在する。的確に反撃しよう。

反撃技術の拾得

リバーサルを極める

反撃をする上で最も重要なのが、ガード硬直が切れた次の瞬間から技を出す、リバーサル動作である。必殺技とSAは、ガード硬直中にコマンド入力をしておいて、ガード硬直が切れそうなところで②か④の対応するボタンを弱中強もしくは強中弱の順にずらしつつ、「押す→離す」を繰り返してみよう。

必殺技やSAはボタンを離したときでもコマンドが完成するので、この方法なら3ボタン×押す離すの2回、つまり6回分コマンドの成立を試みているわけだ。よって、ずらし押しの間隔を狭くすれば理論上6フレーム間コマンドが常に成立することになる。ガード硬直が切れるくらいでこの入力をすれば、6フレームのどこかでガード硬直が切れる可能性が高く、ほぼ確実にリバーサルが出るはずだ。このため、相手の技のスキと自分の技の発生の数値の差が少なくても、ガード硬直時間を覚えればかなり反撃の対象にできるぞ。

ここでひとつ注意!! 「3rd」ではガードブロッキングの存在により、多段系の技に反撃する場合、レバー入力中にくらう可能性があるのだ。したがって、最後の1発をきちんとガードしてからコマンド入力するのが重要となるぞ。

今度は通常技のリバーサルについて。これはボタンを押したときにしか反応せず、またガード硬直中の入力は意味を成さない。つまり、硬直が切れたあとに特定の1つのボタンを押さないといけないので最速の反撃というのは難しい。ガード硬直の長さを認識しているのを前提で、2〜3フレームの余裕をみておいたほうがいだろう。つまり、6フレームの技のスキに発生5フレームの通常技を反撃として毎回確実に入れるのは難しいのである。

逆に、通常技ならではの特典もある。それは多段の技でもガードしつつボタン連打をしてもくらうことはないのだ。ただし、生半可なボタン連打なら、目押しのほうが安定する。結局はガード硬直を体で覚えるほうがいだろう。

単発技の考えかた

演出の長い必殺技やSAは、ガード後に目で見てから「反撃しよう」と心の準備をするので簡単に反撃できるが、単発の通常技などを突然ガードしたときは反応してから反撃するのが非常に難しい。生半可な反撃は逆にブロッキングの的になり、これでは反撃を狙って反撃をくらう、つまり本末転倒だ。

こういうことを防ぐために重要なのが、「1点読み」という考え方。つまり、コイツのこの技がきたら……というように反撃可能な技を1つに絞り、相手との距離や攻撃の連係を試合の流れからそれを出してくる場面がある程度予想しておく。そして、「まだか……おい早く出してくなよ、……きた! よし反撃!! ガツ(ガード音)、ピカーンッ」という感じで反撃するのだ。

この1点読みの場合、反撃用の技はおおむねSA。特定の技を待ってガードしがちになる若干不利な状況を上回るダメージを与えるのが望ましいわけ。試合の流れを変えたり特定の技の使用を躊躇させる要素も反撃の概念にあてはまるので、ガツンと反撃して大ダメージを与えることを意識しよう。

また、1点読みの概念に付随する技術もついでに覚えておこう。なにかしら相手の技をガードしたら、とりあえずレバーだけを回してSAの用意をする。狙った技がきたときにコマンド入力の負担をなくし、技の確認作業に集中するわけだ。それが狙い目の技の場合はあとはボタンを押すだけで成功だ。



特定の技を読んで待つ、ガードしたあとに反撃する。コマンド入力の際に、ガードしたあとに反撃する。

反撃表

まこと						Q						ユン						ヤン					
技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い
●直上正拳突き・吹上	—	—	—	—	密	●突進頭部打撃(仮)	2	2	3	21	近	●虎撲子	0	0	0	—	近	●穿弓腿	25	19	16	16	密
●突進正拳突き・疾風	12	12	12	-2	近	●突進頭部打撃(仮)(中段)	10	11	12	—	近	●絶招歩法	11	11	11	2	密～近	●蜂蟻斬(出し切り時)	7	11	15	9	近～密
●打ち下ろし手刀・瀧	4	4	0	-4	近	●突進下肢打撃(仮)	13	14	15	18	近～密	●鉄山靠	1	3	5	7	近	●白虎双掌打	3	3	3	—	近
●吊るし喉輪・唐草	—	—	—	—	—	●高速連続打撃(仮)	6	9	8	23	近	●二翔脚	25	26	28	28	密	●前方転身	—	—	—	—	—
●閃空力カト落とし・剣	—	—	—	—	—	●捕獲及び痛恨打撃(仮)	—	—	—	—	—	●前方転身	—	—	—	—	—	●快跑	—	—	—	—	—
○正中線五段突き	—	17	—	—	密	○突進及び致死連続打撃(仮)	—	19	—	—	密	○揚炮	—	27	—	—	近	○雷魔魔破拳	—	—	-1	—	近
○暴れ土佐波砕き	—	20	—	—	近	○腹部及び後頭部への打撃(仮)	—	25	—	—	近	○榴霰連撃	—	27	—	—	密	○転身穿弓腿	—	—	69	—	密
○丹田縦撃・攻めの型	—	—	—	—	—	○爆発を伴う打撃や捕獲(仮)	—	17	—	—	近	○幻影陣	—	—	—	—	—	○星影円舞	—	—	—	—	—
リュウ						エレナ						ネクロ						豪鬼					
技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い
●波動拳	9	9	9	0	遠	●スクラッチホイール	19	22	27	30	密	●トルネイドフック	-1	4	18	9	近～密	●阿修羅閃空	—	—	—	—	—
●昇龍拳	24	32	38	37	密	●ライノホーン	3	4	6	2	密	●電磁プラスト	10	26	24	—	近～遠	●豪波動拳	11	11	11	—	遠
●竜巻旋風脚	12	8	11	4	密～近	●マレットスマッシュ	0	-1	-4	-4	近	●ライジングゴブラ	5	5	5	3	近	●斬空波動拳	—	—	—	—	—
●空中竜巻旋風脚	—	—	—	—	—	●リンクスティル	17	15	15	15	近	●フライングバイパー	3	2	2	-2	近～遠	●灼熱波動拳	23	18	15	—	近
●上段足刀蹴り	12	11	10	12	近	●スピニングビート(追加入力なし)	2	6	8	15	近	●スネークファンク	15	17	19	—	近	●豪昇龍拳	24	30	34	—	密
○真空波動拳	—	12	—	—	近	○スピニングビート	—	12	—	—	近	○超電磁ストーム	—	12	—	近	—	●竜巻斬空脚	12	8	5	—	密～近
○真・昇龍拳	—	25	—	—	密	○ブレイブダンス	—	30	—	—	近	○スラムダンス	—	—	—	—	—	●空中竜巻斬空脚	—	—	—	—	—
○電光波動拳(タメなし)	—	31	—	—	近	○ヒーリング	—	—	—	—	—	○エレクトリックスネーク	—	11	—	近	—	●百鬼襲(下段)	11	11	11	—	近
春麗						レミー						ケン						トウエルヴ					
技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い
●百裂脚	-3	-1	1	-3	遠	●ヴェルテの残光・オット	-5	-5	-5	-4	遠	●波動拳	11	11	11	6	遠	○天魔斬斬空	—	—	—	—	—
●スピニングバードキック	2	2	2	8	密～近	●ヴェルテの残光・バース	-1	-1	-1	0	遠	●昇龍拳	17	24	31	36	密	○滅殺豪昇龍	—	—	25	—	密
●気功拳	17	10	4	7	近	●マ・シェリの悲哀	17	23	26	21	近～密	●竜巻旋風脚	5	6	7	3	近	○滅殺豪螺旋	—	—	35	—	近
●覇山蹴	2	2	1	2	近	●冷たく意いグレ	4	4	6	2	密	●空中竜巻旋風脚	—	—	—	—	—	○滅殺豪旋風	—	—	—	—	—
○気功拳	—	38	—	—	超遠	○憤怒のジュエルノヴァ	—	-3	—	—	超遠	○昇龍裂破	—	38	—	密	—	○瞬獄殺	—	—	—	—	—
○鳳翼扇	—	23	—	—	近	○ヴェルジュに安眠を	—	29	—	—	密	○神龍拳	—	80	—	近	—	○金剛國裂斬	—	—	26	—	遠
○天星乱華	—	30	—	—	近	○傷心のノクテュルヌ	—	—	—	—	—	○疾風迅雷脚	—	11	—	密	—	—	—	—	—	—	
ジョーン						ユリアン						オロ						ダッドリー					
技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い
●ジョーンタックル	14	14	14	14	近	●メタリクスファイア	8	4	-3	16	近	●日輪掌	6	4	2	-1	近	●N.D.L.	5	9	13	0	近～遠
●ドラゴンスマッシュ	24	30	34	37	密	●バイオレンスコードロップ	18	18	18	16	近	●鬼ヤンマ	22	30	38	48	近～密	●A.X.E.	5	6	7	4	近
●トルネード	7	6	6	3	密	●デジタラヘッドバット	2	3	6	-2	近～密	●仁王力	15	15	15	—	近	●D.R.A.	—	—	—	—	近～密
●リュウビキョク	3	2	3	1	密～近	●チャリオットタックル	10	11	12	9	遠～近	●人柱渡り	—	—	—	—	—	○X.N.D.L.	—	—	31	—	遠
○ハドゥバースト	—	39	—	—	遠	○タイラントバニッシュ	—	17	—	—	密	○鬼神力	—	—	—	—	—	○X.F.L.A.T.	—	—	26	—	密
○ジョウリュウキャノン	—	43	—	—	密	○ユビテルサンダー	—	36	—	—	近	○夜行魂(夜行大魂)	—	2(73)	—	近	—	○X.C.O.P.Y.	—	—	—	—	—
○ハイバトルネード	—	31	—	—	密	○エイズリフレクター	—	—	—	—	—	○天狗石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アレックス						いぶき						ヒューゴー						ダッドリー					
技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い	技名	弱	中	強	EX	間合い
●フラッシュチョップ	2	1	1	1	近	●苦無	—	—	—	—	—	●ジャイアントバムボン	-11	-16	-19	-10	近	●ジェットアッパー	23	30	38	37	密～近
●パワーボム	—	—	—	—	—	●雷打	5	6	7	—	近	●ムーンサルトプレス	—	—	—	—	—	●ダッキングストリート	7	7	7	—	近
●エアースマッシュ	—	—	—	31	密	●風斬り	17	16	17	21	密～近	●シュートクワイバグリーカー	—	—	—	—	—	●ダッキングアッパー	12	12	12	—	近
●エアスタンビート	3	3	3	3	近	●首折り	10	16	19	15	密	●モンスターリアット	8	10	11	22	近～密	●マシンガンブロー	3	9	15	15	近
●スラッシュエルボー	2	8	8	6	近	●旋(追加入力なし)	4	2	8	11	近～遠	●ミートスカッシャー	—	—	—	—	—	●クロスカウンター	—	—	—	—	—
●スパイラルD.O.T.	—	—	—	—	—	●飛燕	31	38	35	30	遠	●ウルTRASルー	—	—	—	—	—	●シュートスイングブロー	0	0	0	3	近
○ハイパーボム	—	—	—	—	—	○霞朱雀	—	—	—	—	—	○ギガスブリーカー	—	—	—	—	—	○ロケットアッパー	—	—	31	—	密
○ブーメランレイド	—	—	—	—	—	○鎧通し	—	54	—	—	遠	○メガトンプレス	—	—	—	—	—	○ローリングサンダー	—	—	9	—	近
○スタンガンヘッドバット	—	—	—	—	—	○闇時雨	—	6～10	—	—	密	○ハンマーマウンテン	—	29	—	近	—	○ゴーストクリューブロー	—	—	10	—	近

※エレナのスピニングサイズ追加入力時は12。いぶきの旋追加入力時は7。下段派生時は弱中強が12、EXが16 ※ページ内の数値の単位はフレーム

大足払いのスキ

キャラ名	技	スキ	キャラ名	技	スキ
オロ	しゃがみ強◎	6	ダッドリー	しゃがみ強◎	12
まこと	しゃがみ強◎	6	リュウ	しゃがみ強◎	13
春麗	しゃがみ強◎	7	ユリアン	しゃがみ強◎	13
ヤン	しゃがみ強◎	7	ケン	しゃがみ強◎	13
いぶき	しゃがみ強◎	8	アレックス	しゃがみ強◎	15
エレナ	しゃがみ強◎	9	豪鬼	しゃがみ強◎	15
トウエルヴ	しゃがみ強◎	11	ジョーン	しゃがみ強◎	16
レミー	しゃがみ強◎	11	Q	しゃがみ強◎	25
ユン	TC(しゃがみ強◎強◎)	11	ヒューゴ	しゃがみ強◎	43
ネクロ	しゃがみ強◎	12	ヒューゴ	しゃがみ強◎	5

狙い目の単発通常技

キャラ名	技名	スキ
レミー	しゃがみ強◎ しゃがみ中◎ ★+中◎	8 9 7
アレックス	★+強◎	11
豪鬼	TC(近距離立ち中◎一強◎)	12
いぶき	近距離立ち強◎	11
ジョーン	★+中◎	6～16
エレナ	★+強◎	6
ヒューゴ	★+強◎	9～14
ユリアン	立ち中◎ しゃがみ強◎ 立ち強◎	5 10 7

上の表は必殺技とSAのスキを表したもので、基本的に密着状態からガードしたときの数値及び間合いである。間合いは「密」がリュウの立ち技が近距離になる間合い。「近」がリュウのしゃがみ中◎が届く間合い。「遠」はそれ以上の間合いだ。

左の表は各キャラのしゃがみ強◎(もしくはそれに準ずるもの)のスキ。そして隣の表は単発通常技の中で狙っているものを表している。単発通常技で、数値的に可能なものは他にもたくさんあるが、ここでは狙い目の技を表記している。

『ストⅢ』世界の対空

TEXT: VMT-RED

空中ブロッキングを打ち破れ!

空中ブロッキングの存在により、独特の考え方を要求される『ストⅢ』世界の対空行動。基本的な考え方を理解しよう。

対空技の発展

昇龍伝説の崩壊

ブロッキングという防御手段がある『ストⅢ』の世界では、昇龍拳に代表されるような上昇系必殺技を対空技として素直に使っていくことに大きな危険がつきまとう。撃墜に成功しても大したダメージを奪えないのに、空中ブロッキングされると反撃として痛い連続技を決められてしまうからだ。

特に、攻撃判定が一回しか出ないような上昇系の必殺技については、対空技として単独で使う価値は非常に低いと考えていいだろう。



単発の上昇系必殺技は、単独で使う価値はほとんどない。当てても大したダメージじゃないのに……

空中ブロッキングされると致命的な連続技を組まれる! リスクリターンがつかっていない

多段対空の必要性

そこで必要になるのが、対空技の多段化。上昇系必殺技でも攻撃判定が複数回発生するものなら、普通に出すだけでもそれなりの撃墜率が期待できる。空中ブロッキングが相当まい人でも、3段以上のものはミスしやすいもの。段数の多い上昇系のスーパーアーツなら、さらに信頼性は上がる。

同様に、ターゲットコンボやキャンセルを利用した多段のコンビネーションも効果的。ダッドリーの立ち中⑧始動TCは最強クラスの対空技と言ってよく、初段が対空技として強い上、最大で4発まで派生するため、全段ブロッキングするのは非常に難しい。また、この手の多段対空は、任意の段数で止められるのも大きなメリットとなっている。途中で止めて着地した相手をいきなり投げる、といった選択に派生できるからだ。空中ブロッキングされると本来なら反撃が確定してしまうような場合でも、多段対空のプレッシャーで反撃が遅れる(ミスする)ケースも少なくない。

SAキャンセルを使ったものの代表は、豪鬼の

強豪昇龍拳→滅殺豪波動。初段の対空性能、ヒット時のダメージ、全段ブロッキングされた際のリスク等、どの要素をとってもズバ抜けた性能を持つ対空コンビネーションと言える。

このように、実戦レベルで空中ブロッキングができる相手に対しては、様々な手段を用いて多段の対空技を用意しておく必要がある。キャラによって強い弱い差はあるが、ほとんどキャラには何かしら多段対空として使える技があるはずだ。キャラ別ページを参考にすることで、自キャラの多段対空について考えてみよう。



まず豪昇龍拳を出し、SAキャンセルで滅殺豪波動へつなぐ

仮に滅殺豪波動までブロッキングされても、豪鬼のほうが先に動ける!

着地点の攻防

対空ブロッキングとGD

多段の対空技は確かに強力だが、それとて全段ブロッキングされてしまう場合もある。ここでは、空中(対空技)で相手を撃墜する以外の対処について考えていこう。

まず、最も手堅いのは、対空ブロッキングを用意しつつ空ジャンプだったら投げ(グラップディフェンス)を入力する、という対処法。この対処法のポイントは、ブロッキング成功時の反撃を欲張らずに、通常投げにしぼってしまう、ということ。こうすれば、対空ブロッキングするつもりのところに空ジャンプからのスラシ投げが来ても、なんとか対処できる。スラシ投げが多いようなら、対空ブロッキングも狙わず、ガード+投げ(グラップディフェンス)入力に集中してもいい。

相手がジャンプ攻撃を出してきて、対空ブロッキングに成功したら連続技などで反撃して、空ジャンプだったら投げ入力、という判断・操作をこなすのは非常に難しく、対空ブロッキングから痛い反撃を狙っているときにスラシ投げが来たら、まず対処できないだろう。

もちろん、ときにはスラシ投げの危険を承知で、

対空ブロッキングから痛い反撃を狙うのもアリ。「くらっても所詮通常投げ」と考えれば、大ダメージを狙って対空ブロッキングを狙うのは悪くない。このあたりは読み合いの問題だ。

スラシ投げを狙った空ジャンプに対しては、後ろに歩いて着地点(相手の投げ間合い)から外れるようにするのも手。投げ間合いから外れていれば、着地点に下段攻撃を重ねるのも有効だ。ヒット確認可能な連続技がある場合は狙っていい。

コマンド投げがあるキャラは、着地点にタイミング良く重ねていくのも悪くない。読み負けてジャンプ攻撃を出されると一方的にくらってしまう可能性があるが、狙う価値は十分ある。



これならスラシ投げが来ても、なんとかグラップディフェンスでしのぐことはできる

「くぐり」を狙え

相手のジャンプの下をくぐってしまい、着地する相手の背後から攻撃を仕掛けるパターンも非常に効果的。相手のジャンプをくぐるには、ある程度の読みが必要だが、くぐってしまえば非常に有利で、着地を狙って選択をかけることができる。しゃがみ弱×2→スーパーアーツのように、下段からヒット確認可能な連続技がある場合はこれを狙うのがかなり有効。また、ユン・ヤンの近距離立ち中⑧や、オロの近距離立ち中⑧のような空中コンボ始動技を狙うチャンスでもある。くぐりからだと、空中ブロッキングもとられにくい。



ジャンプをくぐって背後を取れば、一気に有利になる

下段技からの連続技があるキャラは大きな狙い目。慣れないと対処できない

コンボ補正とゲージに関する知識

3種のゲージを支配する重要事項

TEXT: C・LAN

連続技はヒット数が多いほどいい……基本的には間違いではない。しかし、まれにこの概念が覆されることがある。その理由は「補正」にあり！

補正とはコンボにかかる修正値

ライフゲージ

3種のゲージ(体力、スタン、SA)すべてに関わるのが「コンボ補正」という要素で、ヒット数に応じてゲージの増減が適正な量に修正される。簡単にいえば、ヒット数が多いほどダメージ、スタン値、SAゲージ増加量が減少していくということだ。各ゲージの増減値が0になることはないが、10ヒット以上のコンボにもなると修正値も相当なものになり、ダメージが大きく減少していることをはっきり視認できるはずだ。

コンボ補正の対象は主に連続技だが、これには投げ技(通常投げ、コマンド投げ、投げ系SA問わず)も含まれる。要は「コンボ表示がつながっているもの」であればほぼすべてが対象になっている。例外としてスタン状態に攻撃した場合はコンボ表示はつながるが、ダメージのみ補正が切れるようになっている。

大まかな傾向として、通常技よりも必殺技のほうが、続く打撃の補正が大きくなるということが挙げられる。例えば「通常技→SA」と「必殺技→SA」では、後者のほうが圧倒的にSAのダメージ低下が目立つ。例えばケンで、以下の3通りの方法で相手に技を当ててみる(「→」は連続)。

- ①しゃがみ弱◎→しゃがみ弱◎→疾風迅雷脚
②しゃがみ弱◎→しゃがみ弱◎、疾風迅雷脚
③しゃがみ弱◎、しゃがみ弱◎、疾風迅雷脚

この場合ダメージはどうなるか？ 実はすべて同じである(弱攻撃は補正を無視するわけではなく、疾風迅雷脚の1段目の攻撃力が低いいため補正の影響を受けにくい)。では次の2つではどうか？

- ①疾風迅雷脚 ②波動拳→疾風迅雷脚

これは①のほうが高い。波動拳の攻撃力が低いということもあるが、SCを使った連続技は総ダメージが落ちやすい。ユンのTC「立ち弱◎→立ち弱◎→立ち中◎」からのコンボも……

- ①TC→弱鉄山靠→揚炮 ②TC→揚炮

この2つのダメージは同一。この後の追い打ちを考えると、ヒット数の少ない②のほうがダメージ効率は高くなってしまふのだ。

空中の相手に対するジャンプ攻撃→SAなどの「空中ブロッキングのみ可能なSAでの追い打ち」も補正の対象になっている。コンボ表示は切れるものの、ダメージ補正はかかるようになっている。

なお体力ゲージは残量で色に変化するが、少なくなるとダメージの目分量が減少し、残ライフ0で踏ん張りやすい。これも一種の補正といえる。

スーパーアーツゲージ

空振り、ガード(させる)、ヒット、被ダメージ、ブロッキングやPAなどさまざまな条件で増加するSAゲージ(増加量の詳細は巻末資料参照)も連続技時は補正の対象となり、ヒット数が増えるほどSAゲージ増加量は少なくなっていく。

ヒット数に補正値が比例するという点ではダメージ補正と大枠は同じ。だがSAゲージ、スタンゲージの補正には例外がある。

それは空中コンボ。空中ブロッキングされる恐れがあり、かつ有効活用できるキャラクターは多くないが、コンボ表示がリセットされたあとの通常技、必殺技による追い打ち(実質的にはSA空中ヒットからの追い打ちになる)は、SAゲージとスタンゲージの補正が切れる。

例えばダッドリーの「しゃがみ強◎→ジャンプ攻撃→ロケットアッパー(かすり)」後の追い打ちは、ロケットアッパーが補正の開始点とみなされる。これが有効に活用できるのがユンで、幻影陣からのコンボ表示をジャンプ攻撃で一度切り、その後追い打ちをうまくやれば、コンボ終了時にゲージを半分以上ためることができる。

スタンゲージ

スタンゲージの増加量も全体の傾向にもれず、ヒット数がかさむほど少なくなる。補正のかかり方はSAゲージと同じ。つまり気絶状態に決めた技はスタン前から補正は継続され、空中ぶっ飛びやられに対するSAでの追い打ちは、コンボ表示が切れた時点でSAゲージ同様にスタンゲージ補正は切れるようになっている。

スタン時に出るマークは「悪魔・天使・ひよこ・星」で計4種がある。だがマークの違いは単にキャラクターによる違いで、気絶している時間に直接の関係はない。気絶時間を決定するのは直接気絶を奪った技の属性。ランダムで選択されるため幅があるが、候補点の範囲は「通常技→基本投げ→コマンド投げor打撃系SA→必殺技→投げ系SA」という順で長くなっていく。つまりこの順で回復が困難になるということだ。レバガチャ&ボタン連打で復帰を早めることが可能で、その場合斜め方向とニュートラルを素早く往復させ、レバーに連動する形でパンチボタンを押すと効率がいい。なお、ヒューゴーは気絶状態がしゃがみ状態になっているが、受けるダメージは通常通りである。

スタンに関するキャラ別データ

キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間	キャラ	スタンゲージの長さ	1ドット回復する時間
春麗	64ドット	22フレーム	いぶき	64ドット	24フレーム
まこと	64ドット	20フレーム	エレナ	64ドット	22フレーム
Q	72ドット	22フレーム	ネクロ	64ドット	23フレーム
トゥエルヴ	64ドット	23フレーム	オロ	72ドット	24フレーム
レミー	56ドット	21フレーム	ショーン	64ドット	23フレーム
アレックス	72ドット	23フレーム	ダッドリー	72ドット	22フレーム
ユン	64ドット	24フレーム	ヒューゴー	72ドット	21フレーム
ヤン	64ドット	24フレーム	ユリアン	64ドット	21フレーム
リュウ	64ドット	22フレーム	豪鬼	56ドット	23フレーム
ケン	64ドット	22フレーム	ギル	72ドット	20フレーム

FIGHT A NEW RIVAL!!

春麗 対戦攻略

従来の春麗とはかなり変わっているが、各技の用途や有用な技がハッキリしているので、実は非常に扱いやすい。ワンランク上の強さを求めるなら、ぜひ「しゃがみ中」からのヒット確認「スーパーアーツ」をマスターしよう。

リーチと判定の強さで勝負!

中距離は強◎重視

春麗の地上戦の強さを支えているのが、リーチが長い立ち強◎や判定の強い発勁(◆+強◎)といった通常技。立ち強◎はリーチが長いので相手が前進しようとするところや技の出かきりに当たる事が多く、発勁は当たり判定が強いので相手の立ち技を潰す対牽制技兵器として非常に重宝する。しかも、強攻撃を多用するという事は、SAゲージを効率よくタメることににつながる。まずはこれらを使って、中間距離の制圧を狙っていこう。

ただし、立ち強◎の空振り時はそれなりに隙も大きく、そこに突進系の必殺技やスーパーアーツなどを狙われることもあるので、中間距離といっても「立ち強◎が当たる間合い」をキープすることを心がけよう。もちろん、当たる間合いでも技を出すタイミングが単調にならないような配慮も忘れずに。

立ち強◎や◆+強◎との相性が悪い技に対しては、姿勢が低くリーチの長いしゃがみ中◎や、ダウンが奪えるしゃがみ強◎をカウンター技として混ぜてみるといい。踏み込んで、足払いなどで発勁の足元を狙ってくるようなら、翼旋脚(◆+強◎)でカウンターをくらわせてやろう。



リーチの長さが頼もしい立ち強◎。まずは中間距離の牽制合戦でSAゲージをタメよう



判定が強く、隙が小さい発勁。立ち技のほとんどはコレでつぶせるぞ!

近距離の狙いは発勁&中足払い

ダウンさせたり、中距離で相手があまり手を出さなくなったら近距離戦のチャンス。接近戦での狙いは、下段なら「しゃがみ中◎→気功拳→気功掌or鳳翼扇」で、上段(下段ブロック不能)からは「発勁→気功拳→気功掌or鳳翼扇」のヒット確認連続技を叩き込むことにある。ヒット確認に自信があるなら、しゃがみ中◎や発勁だけでヒット確認し、スーパーアーツにつなごう。連続技については、P.3で詳しく触れることにする。

間合いを詰め、近距離戦を維持するのに欠かせないのが、翼旋脚や尖杖蹴(◆+中◎)、霸山蹴といった前進する技。翼旋脚や尖杖蹴はガードされても硬直時間差が五分なので、そこから「ブロックを仕込む」「しゃがみ中◎や発勁からヒット確認連続技を狙う」というメリットの大きい選択を始め、



出は遅いが接近状態の維持に重宝する尖杖蹴。離れてしまう前に使っていこう



足払い系にめっぽう強い翼旋脚。当たる間合いと空振りする間合いを把握しよう

「しゃがみ弱◎から翼旋脚or尖杖蹴へのループ」や「しゃがみ中◎or発勁キャンセル霸山蹴」といった手数を増やす連係まで、様々な選択が可能だ。

翼旋脚は、足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるのが利点。ただし、至近距離でしゃがまれてしまうとほとんどのキャラに空振りしてしまう(当たるのはヒューゴ、Q、トゥエルヴのみ)点に注意してほしい。逆に、空振りを承知で使い、スラシ投げを狙うという手もある。翼旋脚は遠距離立ち強◎と◆+強◎の2種類あるが、前進し、近距離でも使える(近距離強◎にならない)◆+強◎のほうを使っていく。

霸山蹴は、主にしゃがみ中◎や発勁からキャンセルして弱を使っていく。弱霸山蹴はガードされると2フレーム不利だが、実際はそう反撃されるものではない。攻撃発生が遅いので、連係が単調になるとさすがにブロックの的になってしまうが、間合いを詰めつつSAゲージも稼げるので、適度に連係に組み込んでいこう。

そのほかには、しゃがみ弱◎や立ち中◎なども使用頻度が高い。立ち中◎は、ヒット確認連続技には向かないが、ガードされても発勁ほど間合いが離れず、意外とリーチも長いので、しゃがみ状態でも当たるキャラに対してはかなり使える(どのキャラのしゃがみに当たるかは、下の表を参照)。

画面端に追い込んだときのジャンプ防止効果も高く、立ち中◎後に動こうとする相手には「立ち中◎→立ち強◎」の連係が効果的だ。

しゃがみ強◎は下段でもなく、上下どちらでもブロックが可能だが、出が早く、厚み(高さ)もあるため、ダウンを奪う手段として使っていきたい。しゃがみ強◎でダウンさせたあとは、1回ダッシュして発勁やしゃがみ中◎の重ねからヒット確認連続技を狙っていこう。間合いが近ければ、クイックスタンディングされてもOKだ。ただし、しゃがみ強◎はガードされると7フレーム不利なので、相手にSAゲージがある場合など、手痛い反撃を受けそうな場合は使用を控えること。

しゃがみガード状態の「立ち中◎、翼旋脚、スピニングバードキック」ヒット状況一覧

相手 キャラ	立ち中◎	翼旋脚	スピニング バードキック
春麗	×	×	×
まこと	×	△	△
Q	○	○	△
トゥエルヴ	○	○	△
レミー	×	△	△
ユン	×	×	△
ヤン	×	×	△
アレックス	○	△	△
豪鬼	○	△	△
リュウ	○	△	△
ダッドリー	○	△	△
ネクロ	×	△	△
いぶき	×	×	△
オロ	×	×	×
ショーン	○	△	△
ケン	○	△	△
エレナ	×	×	×
ヒューゴ	○	○	○
ユリアン	○	△	△

(補足)

●立ち中◎

- =当たる
- ×=当たらない

●翼旋脚

- =密着からでも当たる
- △=少し間合いが離れないとダメ
- ×=間合いに関係なく当たらない

●スピニングバードキック

- =ノーマル版が当たる
- △=近距離からのEX版のみ当たる
- ×=ノーマル、EXともに当たらない



意外とリーチの長い立ち中◎。連続技には向かないが、連係としての使い手はいい

※トゥエルヴの通常しゃがみ状態(ノーガード)は姿勢が低くなるため、上表も「立ち中◎→×、翼旋脚→△、スピニングバードキック→△」となります

活用したい技

あまり必殺技に頼らない春麗だが、EXスピニングガードキック（以下スピニング）は足払い系の技に強く、有効範囲も広いので割と利用価値は高い。無敵といっても、無敵時間中に攻撃が発生するわけではないので立ち技に負けることはあるが、足元の判定は完全に消えるので、足払い系にはまず負けない。ヒット時にかなり吹飛ばすので、画面端からの脱出にも重宝するぞ。ただし、ガード後に反撃される恐れがあるので過信は禁物。

翼旋脚は足元への攻撃をスラスラだけでなく、技を繰り出した瞬間（1フレーム目）から地上での投げられ判定が無くなる性質を持っている。すべての投げに「投げ空振りモーション」がある本作において、この利点は非常に大きい。ブロッキングを仕込んだ空ジャンプからの投げ合いなど、グラップディフェンスが起りやすい状況でガンガン使っていこう。相手が投げ系のスーパーアーツを選んでる場合などは、そのゲージを消費させるために、わざと投げ合いの状況（起き上がり）に技を重ねるふりをして密着するなど、スーパーアーツを消費させるのもひとつの手だ。



瞬時に投げられ判定が消える翼旋脚。グラップディフェンスの均衡を破れ！

地上戦では、連係に変化を持たせるためにも、ときおり転身蹴脚（★+強⑧）を混ぜてみるのもいい。裏に落ちる（ヒットさせる）場合は、ヒット確認からの気功掌や鳳翼扇を狙い、相手の目の前に着地する場合は投げを狙っていくといい。表か裏か、判断に迷う微妙な間合いから使っていくと効果的だ。ジャンプ攻撃を出されると一方的に負けてしまうが、空中ブロッキング主体の相手には、跳び込みの着地に合わせて使ってみるのも面白い。ただし、見慣れてしまうとブロッキングされやすい技なので乱用は禁物。相手の意識を地上戦に引きつけてから使うことが大切だ。

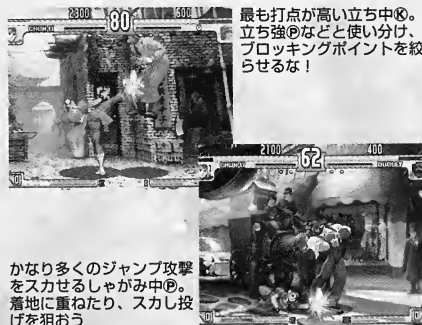


ブロッキングからの連続技を決めてやろう！

対空技の選択

高い打点のジャンプ攻撃や空中ブロッキングには、繰り出す際の姿勢が低く、攻撃力も高い立ち強⑧をメインにし、高い打点の跳び込みをスカシ（たとえ相打ちでも）ダウンを奪えるしゃがみ強⑧、驚異的な姿勢の低さで多くのジャンプ攻撃をスカシしゃがみ中⑧などを使っていくといい。それに対して、低い打点の跳び込みやブロッキングには、高い（早い）打点で相手を叩く立ち中⑧が有効。対空ジャンプ攻撃には、昇りジャンプ中⑧や空中TC（ジャンプ強⑧×2）、垂直ジャンプ強⑧を使うといい。

空中ブロッキングには空中投げも有効だが、春麗はジャンプ軌道が高いので、意外と使いにくい。基本的には、ジャンプ軌道の高いキャラやハイジャンプしてきた相手に狙うものだと思っておこう。

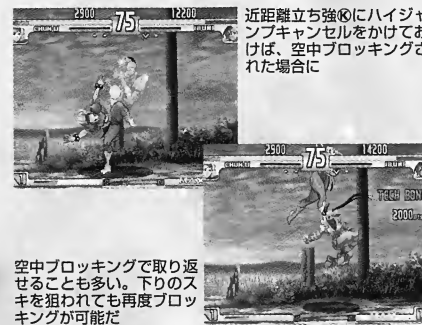


最も打点が高い立ち中⑧。立ち強⑧などを使い分け、ブロッキングポイントを絞らせるな！

かなり多くのジャンプ攻撃をスカシしゃがみ中⑧。着地に重なり、スカシ投げを狙おう

近距離対空には、近距離強⑧や立ち中⑧が有効。近距離強⑧は「近距離強⑧→（前）ハイジャンプ」ブロッキングorジャンプ弱⑧」という使い方をすれば、たとえ空中ブロッキングされても、低い（遅めの）ジャンプ攻撃には空中ブロッキングが間に合い、手堅く最速で攻撃を出されても「跳び込みからの連続技」という最悪の結果は避けられるからだ。立ち中⑧はそれ単発でも使えるが、「立ち中⑧キャンセル弱百裂蹴（中⑧と弱⑧の同時押し連打）」にすると空中ブロッキング対策になる。

対空ブロッキングの後には、空ジャンプにも対応しやすい投げがもっとも手堅く、次に手堅いのが空中ヒット狙いの立ち中⑧や発頭。高いリターンを求めるなら、発頭やしゃがみ中⑧からの連続技を狙っていこう。ただ、ジャンプ攻撃の打点が低い場合は、発頭やしゃがみ中⑧は着地の隙に当てられないことも十分考えられるので、連続技を狙う際はヒット確認を心かけよう。



空中ブロッキングで取り返せることも多い。下りのスキを狙われても再度ブロッキングが可能だ

ジャンプ攻撃

中距離戦で立ち強⑧や発頭を使って優位に立っている場合、相手は「接近を目的とした跳び込み」、「相打ち覚悟で攻撃力が高い技」、「リーチの長い下段技」のどれかで来ることが多い。ダメージの高い技やリーチの長い技はたいいていモーションが大きいので、跳び込むならその隙を突いていきたい。跳び込みの際のジャンプ攻撃は、空中TC（斜めジャンプ強⑧×2）、ジャンプ強⑧、ジャンプ中⑧がメインとなる。

空中TCは空振りしても2発目が出せる特殊なTCなので、①「完全な早出しで対空空として使う」、②「ジャンプ防止を兼ねて1発目を早めに出し、2発目を対地として使う」、③「2発とも対地として使う」という3種の使いかたがある。①は空中ブロッキング対策で、跳び込みに使うのは②と③。空中TCの2発目は攻撃持続時間が長いので、②は気持ち早めに1発目を出すといい。

ジャンプ強⑧は、横方向へのリーチは短い、斜め下方向に判定が強いので対空技を潰しやすい。意外と出が遅いので、気持ち早めに出すのがコツ。



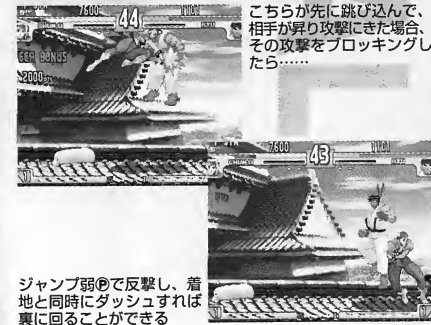
空対空&空対地に大活躍の空中TC。空振りしても2発目が出せるのが強み

リーチの長い垂直ジャンプ強⑧は、対空だけでなく対地攻撃としても優秀。近距離～中距離戦で使うことも多いぞ

ジャンプ中⑧は、着地まで攻撃判定が出っぱなしになるので、ジャンプの気配を感じたときに空対空技として昇りの早出しで使っていこう。

ジャンプ攻撃を空中ブロッキングした後は、出の早いジャンプ中⑧で手堅く落とすことをオススメする。地上技をブロッキングした場合は、出の早さを求めるならジャンプ中⑧、連続技を狙うならジャンプ強⑧がジャンプ強⑧を使っていく。

先ほども述べたように、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプ後の投げ合いに対しては、投げられ判定の消える翼旋脚という選択肢も忘れずに。ちなみに、鷹爪脚（ジャンプ中★+中⑧）で踏みつけたあとや三角跳び後もブロッキングは可能。



こちらが先に跳び込んで、相手が昇り攻撃にきた場合、その攻撃をブロッキングしたら……

ジャンプ弱⑧で反撃し、着地と同時にダッシュすれば裏に回ることができる

狙っていくべきヒット確認連続技

理想と現実の折り合い

春麗の重要なダメージ源であるヒット確認連続技で、代表的なものは以下の4つ。

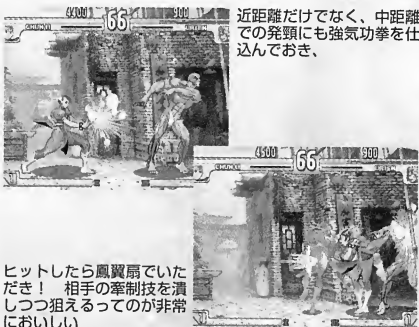
- ①発勁→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
- ②発勁→気功掌or鳳翼扇
- ③しゃがみ中⑧→強気功拳→気功掌or鳳翼扇
- ④しゃがみ中⑧→気功掌or鳳翼扇

①②は、判定が強く、牽制技潰しとしても有効な、発勁からのヒット確認連続技。間合いに関係なく発勁がヒットすればスーパーアーツまでつながるので、決めるチャンスは非常に多い。しゃがみ中⑧スタートの③④は、有効間合いこそ①②に劣るものの、下段から狙える貴重なヒット確認連続技。発勁は下段ブロック不能で、しゃがみ中⑧は上段ブロック不能なので、これらを使い分けることがブロック対策にもなる。では、①と②、③と④、それぞれどちらを使っていけばいいのだろうか？

まずは、それぞれの特徴を簡単に説明しておこう。①と②では、①のほうが気功掌が入っている分ヒット確認時間に余裕があり、②のほうが気功

拳のSC補正がかかっていない分攻撃力が高い。③と④も同様に、③のほうがヒット確認が楽で、④のほうが攻撃力が高い。ただし、③はスーパーアーツが鳳翼扇の場合、しゃがみ中⑧から気功掌が連続ヒットしていないと鳳翼扇がつかないため、至近距離からでない狙えないのが欠点。

筆者としては、牽制技潰しや下段ブロック対策にはヒット確認が楽な①を使い、(上段ブロック対策兼)下段には、③より有効間合いの広い④を使っていくことをオススメする。ただし、ヒット確認が必要ない反撃時などは、攻撃力の高



い②を使うおう。

もちろん、理想としてはすべての状況で②と④なのだが、①を選んだのは、「有効射程が変わらないのなら、少しぐらいダメージが低くてもプレイヤーへの負担が軽い(ヒット確認に意識をとられすぎない)ほうがいい」という理由から。④を選んだのは、③では代用の利かない「しゃがみ中⑧の間合い=スーパーアーツの間合い」という大きなメリットが得られるから。これはチャンスの多さに直接関わってくるので、少々難しくても④を狙っていききたい。ただし、至近距離であれば、手堅く③を使うのもアリ。



スーパーアーツ活用法

抜群の爆発力「鳳翼扇」

鳳翼扇は連続技や反撃用のスーパーアーツで、ヒット確認の精度が上がると、格段に利用価値が高まる。やはり攻撃力の高さと最大ストック数が2であるという利点は非常に大きい。しかも、追い打ち後もチャンスが続くため、ツポにはまったときの爆発力にも目を見張るものがある。

ハイジャンプキャンセルからの追い打ちにはジャンプ強⑨or中⑨or弱⑨を使い、わざとダウンさせずに着地を攻めていくといい。どうせ鳳翼扇後は、強攻撃を当てても(コンボ補正の関係で)攻撃力やSAゲージ増加量は微々たるものなので、それなら着地攻めを優先させようというわけだ。画面端以外ではジャンプ中⑨or弱⑨で追い打ちし、画面端ではジャンプ強⑨で追い打ちするといい。このあとはこちらの方が先に着地しているので、かなり着地を攻めやすい。ヒット確認連続技、投げ、霸山蹴などを狙っていこう。



ジャンプ強⑨で追い打ちし、着地と同時にリープを出すと、相手の着地にリープの下りを当てることができる(全キャラに有効)。スクロールアウトしているのにリープに反応されにくく、そこからヒット確認鳳翼扇を狙えるのがおいしい！

鳳翼扇は、画面暗転中に突進し始めるのだが、実はこのとき「飛び道具に対してのみ無敵状態」になっている。波動拳を始めとして、真空波動拳やエイジスリフレクター、ダッドリーのPA(バラ)など、飛び道具全般に対して有効だ。

ただ、無敵があるといっても、暗転が終わる前に無敵が切れてしまうと、攻撃発生には4フレームかかるので、起き上がり時のリバーサルや、連係への割り込みなどには当然向いていない。



鳳翼扇追い打ちからの裏回り

相手キャラ	画面中央	画面端
春麗	×	×
まこと	○	×
Q	○	×
トゥエルヴ	△	○
レミー	○	×
ユン	×	×
ヤン	×	×
アレックス	○	○
豪鬼	○	×
リュウ	○	×
ダッドリー	×	×
ネクロ	○	○
いぶき	×	×
オロ	×	×
ショーン	○	×
ケン	○	×
エレナ	△	×
ヒューゴ	×	×
ユリアン	×	○

○=ジャンプ中⑨&ジャンプ弱⑨
△=ジャンプ弱⑨のみ
×=どちらでも無理

追い打ち後に歩いて裏回りが狙える。ガード方向を迷わせ、連続技を狙おう！

画面端で特定のキャラを投げた場合、相手はQSしたらダッシュして裏に回れる。特定のキャラとは、ヒューゴ、アレックス、ネクロ、トゥエルヴ、ダッドリー

上の表は、どのキャラにどの攻撃で追い打ちすれば裏に回り込めるかをまとめたもの。やりかたは、表に対応した攻撃で追い打ちしたあと、レバーを前に入ればなしにして前に歩くだけ。ガード方向を惑わせ、表や裏からのヒット確認連続技を狙っていこう。相手が投げを狙っている場合は翼旋脚という選択肢も忘れずに。

対空&2F発生が魅力の「気功掌」

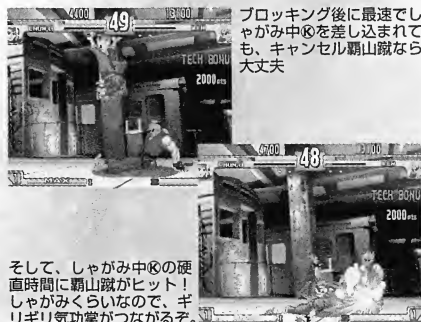
気功掌は、対空や割り込みに使えるという汎用性の高さが魅力で、連続技や反撃技としても使いやすい。攻撃力が低く、最大ストック数も1なので、SAゲージが溜まったらマメに使い、回転の速さを心がけていこう。

気功掌ならではのヒット確認連続技としては、
①「翼旋脚→気功掌」、②「しゃがみ弱㊦×2→気功掌」、③「リープの下り際ヒット→気功掌」などがあり、つなぎはどれもノーキャンセル。①は、投げの空振りを誘って使えるので狙える状況も多いが、立ちヒットだと1フレームつなぎになるので難度は高め。相手の足払いを潰した時など、しゃがみヒット時なら3フレームの猶予がある。②は、下段のヒット確認連続で、しゃがみ中㊦より攻撃発生早いしゃがみ弱㊦から狙えるのが利点。③は、中段から狙えるが、下り際でなければならぬので間合い調整が重要。しゃがみ弱㊦2発からのリープなど、自動的に下り際が当たるような連係を作っておくといい。鳳翼扇でも可能だが、攻撃発生が遅いため、気功掌よりもつなぎは難しくなる。



飛び込みが多い相手には、氣功掌で対空を強化するのもいい。空中ブロッキングが苦手な相手にはかなり効果的だ

特殊な使い方として、ブロッキング確認からの「覇山蹴（しゃがみヒット）→気功掌」というものもある。狙い所は「発勁orしゃがみ中㊤キャンセル覇山蹴」という係からで、通常技部分をブロッキングされたら覇山蹴から気功掌をつなぐというもの。これは「ブロッキングした相手が反撃にくる」ことが前提になっているが、多くのプレイヤーは足払いやしゃがみ中㊤といったしゃがみ攻撃からの連続技を狙ってくるので、まずその隙（しゃがみ状態）に覇山蹴をくらわせることができるはず。覇山蹴のしゃがみヒット確認ではなく、通常技のブロッキング確認なので、判断する時間は十分にある。問題は気功掌へのつなぎだけだ。

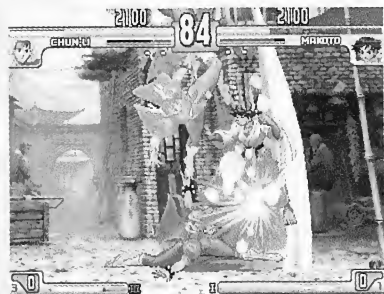


そして、しゃがみ中④の硬直時間に覇山蹴がヒット！しゃがみくらいなので、ギリギリ気功掌がつかがるぞ。

对空専用SA「天星乱華」

天星乱華は、近距離での対空専用となるため、使う機会はやはり少ない。利点は、気功掌では対応できない真上の跳び込みが返せて、最大ストック数が3という点。ゲージを溜め込まないように、EXスピニングを多めに使っていこう。

連続技は、密着状態なら「発勁→天星乱華」が入るが、発勁のキャンセルが遅いとつながらない。キャンセルスピードに自信がなければ、発勁をしゃがみ強⑨に変えることをオススメする。しゃがみ強⑨で少し前進する分、つなぎやすくなるぞ。



最後の打撃が当たらないとかなり攻撃力が低い。引きつけが肝心だ

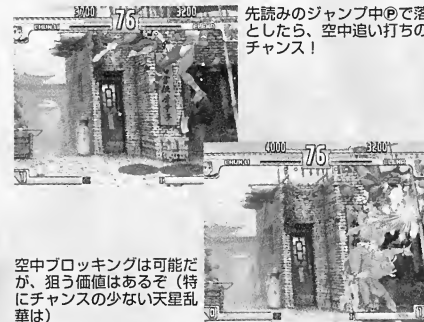
対空SAを使った追い打ち

スーパーアーツが気功掌や天星乱華なら、空対空の通常技で相手を迎撃したあとに、それぞれのスーパーアーツで追い打ちを喰うこともできるぞ。

ありがちなのは、相手のジャンプを先読みして跳び込み、空対空でジャンプ中②を当てたあと。こちらが先に着地するので、まだ空中にいる相手にスーパーアーツを狙えるわけだ。スーパーアーツは、カス当たりにならないようにできるだけ引きつけて使おう。ただし、この状況でのスーパーアーツは空中ブロッキングが可能なので、確定ではない点に注意してほしい。

空対空に使うジャンプ攻撃は、ジャンプ強⑨やジャンプ強⑩といった吹っ飛ばしやダウン属性を持った技ではダメ。これらの技だとやられ判定が空中でなくなってしまうからだ。実際に使いやすい技となると、やはりジャンプ中⑨が一番だろう。トゥエルヴのように空中に多いことが多い相手には、ジャンプ弱⑧や中⑨から狙ってみるのも有効。

ジャンプ攻撃の当てかたやスーパーアーツの引きつけ具合などは、CPU戦でもかなり狙えるので、気功掌や天星乱華を選んでいる場合は練習してみるといいだろう。



空中ブロッキングは可能だが、狙う価値はあるぞ（特にチャンスの少ない天星乱華は）

VSまことワンポイント

春麗は対空技に乏しいため、判定の強いジャンプ中⑧やタイミングを狂わせる閃空力カト落とし・剣を使った跳び込みはかなりキツイ。簡単に跳び込まれ、ペースを握られないためにはどうすべきか。

ジャンプ中⑧は、その判定の強さと持続の長さを生かして早めに出してくることが多く、これを落とすには、相打ち覚悟で早出しの遠距離立ち中⑧を使っていくしかない。よほど打点が高ければ、出かかりの姿勢が低い立ち強⑨で落とすこともできるが、少しでも打点が低くなるとますます返せない。

剣は、空中で一瞬停滞するため、ジャンプ中⑧を想定して出した対空技は、まず一方的に負けてしまう。剣を読んでいた場合は立ち強⑨という手もあるが、これも相打ちが多い。

というわけで、これら2つを混ぜられたときの跳び込みには、「ジャンプ中⑧を読んで遠距離立ち中⑧」、「ジャンプ中⑧を想定して対空ブロッキングを入れておき、剣のために立ち強⑨or立ちガード」、「スラし目的のしゃがみ中⑨」で対処するしかない。気功掌や天星乱華以外の技でキッチリ返せる技がないのは残念だが、以上のことが分かっているれば、少しはマシになるはずだ。



ジャンプ中⑧には相打ち覚悟の立ち中⑨が有効。剣に有効な対空技はないが、しゃがみ中⑩でスリすことはできる

「唐草→立ち強⑨→疾風」後、まこと側のおもな選択肢と狙いは、①唐草（唐草→立ち強⑨→疾風ヘルプ）、②疾風（ジャンプ防止を兼ねた空中コンボ）、③しゃがみ弱⑩→疾風（下段からのジャンプ防止）、といったものが挙げられる。ただし、春麗はジャンプ（空中への判定移行）が早いキャラなので、②の選択肢はジャンプ防止にならない。こちらの選択肢としては、①②に対してはジャンプ、①③には翼旋脚、②③にはガードが有効というわけだ。これら3種対処法は、3つのうち2つの攻撃は回避できるので、相手の行動の比重を読んで回避手段の割合を変えていく。



昇り攻撃に落とされないように、ジャンプ時も空中ブロッキングを忘れずに



FIGHT A NEW RIVAL!!

まこと 対戦攻略

はまると恐れ、まことの2択。その2択があらゆるところに点在しているので、ダメージとスタンを狙えるチャンスは多い。前方ダッシュからの変化も見えはじめた。そして、初の丹田攻略もお届けしよう。

唐草狙いの場面を把握せよ!

吊し喉輪・唐草を狙う場合、初期の戦法では素速い前方ダッシュを使って、接近してからつかむというものだった。ガード重視の相手であれば今もこの戦法は使えるが、まめに技を出して牽制する人を相手にした時は、前方ダッシュを止められてしまう。しかも、まことのダッシュに反応して通常投げで返してくる相手も出てきたため、こういう相手に出くわした時に地上戦でダッシュを使って接近したあとは、通常投げか立ち中⑨のどちらかにした方がいいだろう。そこで、狙える有効な場面を考察してみよう。

その中で有効なのが、通常投げの時落とし三連突き後の重ね立ち中⑨。投げたらずにダッシュで接近し、相手キャラの起き上がりに立ち中⑨を重ねるようにして出すのだ。この立ち中⑨はガードされても6フレーム有利で、しかも間合いが離れない。そのため、そこから吊し喉輪・唐草に連係できるのだ。だが、あまり速くコマンドを入力してしまうとつかめないで、ここは発生時間の遅いなかの強いボタンで出すようにしよう。

さらに、立ち中⑨がヒットしたあとは立ち弱⑧(orしゃがみ弱⑧)が連続ヒットになるため、立ち弱⑧にキャンセルをかけて弱突進正拳突き・疾風を出しておけば連続技にできる。もし相手が立ち中⑨をガードしたあとにジャンプで回避するようであれば、ジャンプされることをあらかじめ予測し、あえて立ち弱⑧でジャンプを防止するという手もある。ちなみに、起き上がりに重ねる技はしゃがみ中⑨でもいい。誰もしゃがみ中⑨から吊

し喉輪・唐草がくるとは思わないので、とても意外性のある連係といえる。その代わり、立ち弱⑧は連続ヒットにできない。

では、クイックスタンディングをされた場合はどうなのか? ダッシュはクイックスタンディングを追いかける役目を果たしているのだが、相手側にグラブディフェンスの一点読みをされると、立ち中⑨が当たる前に投げられてしまうことがある。減多に反応されるわけではないが、毎回投げられてしまうようならば、立ち中⑨をしゃがみ弱⑧に換えてみよう。しゃがみ弱⑧なら、絶対に投

げられることはない。

立ち中⑨のほかには、◆+強⑨が使える。この技は入力直後に体が後ろに後退するため、投げられることがまずないのだ。しかも、ボタンを押したままフェイクにすることもできるので、フェイク後に吊し喉輪・唐草を狙うこともできてしまう。最初は出し切ってしまうのもいいだろう。前方ダッシュせずに直接出す戦術もあるが、接近途中に反応して投げられる場合がある。しかし、場合があるというだけで、反応して投げで返す人は減多にいない。



時落とし三連突き・荒戦を決めたら、クイックスタンディングされようがされまいが、とりあえずダッシュはしておく。立ち中⑨は持続時間が11フレームと長いので、早めに出しておくようにしよう。ヒット確認で立ち弱⑧を当てられれば心強い



時落とし三連突き・荒戦後、確実にクイックスタンディングをとる相手に対して使ってみよう。ヒューゴーにはムーンサルトプレスがあるので使えないが、他のキャラにはほとんど使える。本体が後ろにのけぞるので、通常投げで返される心配がないのだ

ジャンプ攻撃の使い分け

まことは、ジャンプ攻撃からも相手キャラのガードを崩す手段に長けている。使っていく技は、ジャンプ中⑨と中閃空力カト落とし・剣の2つ。ジャンプ中⑨は攻撃判定の持続時間が長いので、ジャンプの頂点にさしかかったぐらいで早めに出してしまおう。しかもリーチが長いので、離れた間合いから使えるのが嬉しい。ここが、最も重要なポイントでもある。離れた間合いから出しておけば、ブロッキングされても痛い反撃は決められない。ヒットまたはガードになった場合は、リープアタック、立ち中⑨、ブロッキングなどの選択を選ぶ。

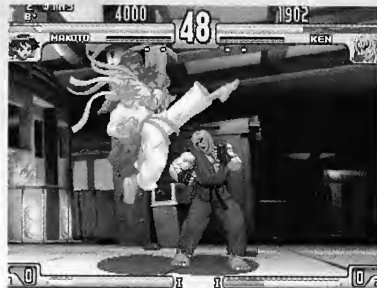
中閃空力カト落とし・剣は、ブロッキングのタイミングをずらせるところにあり、ヒットした場合は、ダッシュで接近してから吊し喉輪・唐草と立ち中⑨の2択を狙える。また、2択はおこなわす

に、垂直ジャンプからすぐにEX閃空力カト落とし・剣を狙ってみるのもいい。ダッシュに反応して、投げを入力する相手に使える。ただし、閃空力カト落とし・剣は着地したあとの硬直時間が長いので、ブロッキングされると確実に反撃を受ける。使いすぎは禁物だ。最初はジャンプ中⑨を使



ジャンプ中⑨は、早く出してしまっても地上にいるキャラに当たることが多い

い、ブロッキングされるようになったら、閃空力カト落とし・剣でタイミングをずらしにかかろう。対空技で返されるようであれば、空中ブロッキングを混ぜていくようにする。こうして見てみると、まことの中攻撃は非常に優秀なものがそろっているの分かる。



グラブディフェンスを予測して、あえてEX閃空力カト落とし・剣を狙ってみる

1セット決めたその後……

吊し喉輪・唐草でつかまえることができれば、まず立ち強⑨→強突進正拳突き・疾風を1セット決める。問題はその後だ。もちろん強突進正拳突き・疾風のあとの弱吊し喉輪・唐草という選択は健在だが、そればかり狙っているとジャンプで回避されるため、ジャンプを防止するための選択肢も考えていこう。相手キャラのジャンプを防止するために使う技は、立ち弱⑩、しゃがみ弱⑩、弱突進正拳突き・疾風、そして前ジャンプ中閃空力カト落とし・剣だ。

立ち弱⑩としゃがみ弱⑩は、間をおかすにすぐ出せば、たとえ相手が強突進正拳突き・疾風をくらった直後にレバーを上に入れておいたとしても、ジャンプできずに地上でくらくらことになる。立ち弱⑩を使う意味は、キャンセルして弱突進正拳突き・疾風を出すと、再び弱吊し喉輪・唐草とジャンプ防止の2択をかけることのできる間合いを維持できるということ。しゃがみ弱⑩→弱突進正拳突き・疾風を選んだ場合は、ヒット後吊し喉輪・唐草の間合い外になってしまうが、下段という選択肢が強みになっている。一応しゃがみ弱⑩→弱突

進正拳突き・疾風のあとに、今度は立ち弱⑩→弱突進正拳突き・疾風出して、再び間合いを詰めにいくことも可能だ。この連係で間合いを詰めた時は、強で出さないと吊し喉輪・唐草が届かない。

弱突進正拳突き・疾風をジャンプ防止に使う目的は、ジャンプ途中にヒットさせ、追い打ちでもう1発、落下中の相手キャラに強突進正拳突き・疾風を当てるためだ。これでダウンさせることができれば、ダッシュで接近して起き上がり立ち中⑩を使った2択がおこなえる(画面端近くな)。しかし、どんなに頑張っても、春麗とエレナには当てることができず、アレックス、ネクロ、トゥエルヴに関しては、弱突進正拳突き・疾風を出すタイミングが2フレーム以上遅れると、ジャンプでの回避が可能になってしまう。だが、この3キャラは、最速のタイミングで弱突進正拳突き・疾風を出すことができれば、ジャンプできずに地上でくらくらことになる。逆にヒューゴーとQは、タイミングが少し遅くても地上でくらくらしてしまう。その他のキャラは、ジャンプ途中にヒットさせることが可能だ。

前ジャンプ中閃空力カト落とし・剣は、ジャンプ防止の意味合いからは少し外れて、どちらかというとジャンプされることを先読みしての行動になる。前ジャンプから出す理由は、

- ①相手キャラの後ろジャンプを追いかける。
- ②相手キャラの前ジャンプを阻止する。
- ③中閃空力カト落とし・剣の前へ移動しようとする慣性を利用する。

と3つある。この中でポイントとなっているのが③で、前ジャンプから出すことによって、相手キャラとの距離を詰めるのだ。この行動を取ることで、格段に強突進正拳突き・疾風の追い打ちがしやすくなる。2発まで、追い打ちが可能だ。画面端に追い詰めている時に決めた場合は、中突進正拳突き・疾風→強突進正拳突き・疾風とするとやりやすい。これがもし垂直ジャンプからだ、後ろジャンプは追いかけれないし、追い打ちの強突進正拳突き・疾風が届かないのだ。



強突進正拳突き・疾風がヒットしたあとの選択に、弱吊し喉輪・唐草だけではわたっていけないので、立ち弱⑩や弱突進正拳突き・疾風も使うようにする。当然EX必殺技での反撃も考えられるので、ブロッキングまたはガードという選択肢も外せない



ジャンプ防止ではなく予測してダメージを与えに行くのがこの選択。ヒット後強突進正拳突き・疾風で2回追い打ちしよう

秘伝! 疾風正中線必中の法

突進正拳突き・疾風からの正中線五段突きは、吊し喉輪・唐草→正中線五段突きよりもダメージが高いので、積極的に狙っていききたい。

しかし、なにせ1フレームの誤差も許されないため、なかなか連続ヒットにするのは難しい。そこで、百発百中の成功術を伝授しよう。

連続ヒットにならない人は、ボタンを1回しか入力していない場合が多い。これで連続ヒットになれば上手くなった感じはするが、安定した成功率を得るのは難しいだろう。そこで登場するのが、ボタンすら押しとすらし放した。

ボタンすら押しというの、強⑨ボタン(薬指)→中⑩ボタン(中指)→弱⑩ボタン(人差し指)の順に、ダダダと素速く押すことをいう。この時、ボタンは3つ同時押しした状態を保とう。そして、今度は強⑨→中⑩→弱⑩の順に、パババとボタンを離していくのだ。これを一連の動作にして、ダダダパババと素速く入力すればいい。

ここで、ボタン離しの意味がわからない人のために、少し説明しておこう。

普通、必殺技を出すときは、コマンドを入力し

てからボタンを押す。だが、コマンドを入力してから押しっぱなしにしていたボタンを離しても、ちゃんと認識してくれるので必殺技は出てくれる。例えば、立ち強⑨→強突進正拳突き・疾風を狙ったとしよう。本来ならば、立ち強⑨と強突進正拳突き・疾風を出すためにはボタンを2回押さなくてはならないが、立ち強⑨の時点でボタンを押しっぱなしにしておき、コマンド完成と同時にボタンを離しても強突進正拳突き・疾風は出てくれるのだ。もちろん、連続技にもなる。このボタン離しの特徴を応用したのが、突進正拳突き・疾風ノーキャンセル正中線五段突きである。寄せては返す波のように、ずらして押してすぐさまずらして放す。計6回入力していることになるので、成功率は確実にアップするはずだ。馴れないとやりにくく感じるかもしれないが、頑張ってみよう。レバーコマンドを入力しはじめるタイミングは、まことが歯を食いしばったあたりから始めるといい。

それでも、相手側が突進正拳突き・疾風のあとの吊し喉輪・唐草を警戒してジャンプばかりするようであれば、わざとタイミングを遅らせて、ジ

ャンプ途中に正中線五段突きを当てるということもある。連続技にしなければ、コンボ補正も切れてダメージも高い。逆に失敗してくれることを祈ってガードをするタイプの相手であれば、あえて正中線五段突きは狙わず、弱吊し喉輪・唐草を狙っていてもいい。これでまたつかむことができれば、ダメージもスタン値も倍増する。堅実にいくのもいいが、たまには欲張ってみよう。これで、体力半分はいただきます。



よく見るとまことが歯を食いしばっているのがわかる。このモーション中にコマンド入力し、必中法をおこなう

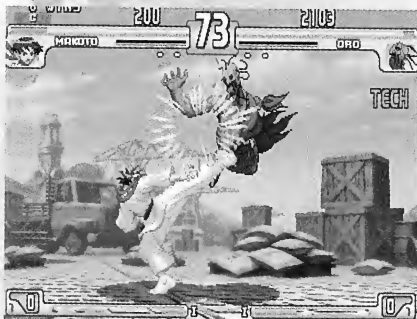
対空面を強化する!

まことは、対空技がそれほど強いキャラとはいえない。必殺技に頼ることが少ないため、必然的に通常技やブロッキングの比率が高くなる。そこで、幾つか対空技として使える技を選んでみた。それを個別に解説していこう。

●しゃがみ強◎

攻撃発生が少し遅めなので、早めに出しておく必要がある。早めに出しておけば空中ブロッキングをされてもジャンプ攻撃を受ける心配がない。逆に、空中ブロッキング後に出してきた相手キャラのジャンプ攻撃を、まこと側が地上でブロッキング仕返すことができるくらいだ。

だが、だいたい着地後に投げ合いになる可能性が高い。選んだスーパーアーツが正中線五段突きであれば、グラップディフェンスを仕込みつつ入力するのも手だ(◆+弱◎+弱◎)。暴れ土佐波砕きの場合だとボタンによって着地位置が変わるので、着地後は通常投げを入力するか、相



早めに出しておけば、ブロッキングされても反撃されることはまずない。スキのありそうに見える技なんだけどね

手が投げてくるのを予測して、決め打ちで狙うかのどちらかを選ぶことになる。

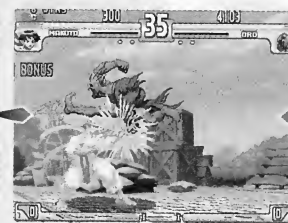
●立ち中◎キャンセル弱直上正拳突き・吹上

これは、完全に空中ブロッキングされることを予測しての行動だ。空中ブロッキングをすると前方にふわりと移動するので、そのぶん直上正拳突き・吹上が当てやすくなるというわけだ。

しかし、離れた間合いからリーチのある技で跳び込まれると直上正拳突き・吹上を当てられなかったり、ジャンプ攻撃を素直に出されると一方的に潰されてしまう傾向があるため、使用率は低い。

●EX直上正拳突き・吹上

普通に出す直上正拳突き・吹上とは違って少し前進してから出すので、比較的当てやすい。そのためか、スタン値は低めに設定されている。ヒットさせることができたらハイジャンプキャンセルをして、垂直ジャンプ強◎などの技を使って追い打ちしにいこう。ただし、ダッドリーやアレックスのような、ジャンプ軌道の低いキャラには反応力がものをいう。コマンド入力途中にくらってしまうこともあるので、無理はしないようにしよう。



ジャンプ攻撃をブロッキングしたあと、タイミングがバッチリあっていれば着地のスキに吊し喉輪・唐草でつかめる。立ち弱◎で落としたあとは、すぐ前方ダッシュで背後にまわって2択をかけにいこう。着地前にしかけられる

●ブロッキング

今度は、ジャンプ攻撃をこちらが地上でブロッキングした時だ。そのほとんどは着地に弱吊し喉輪・唐草を出しておけばよいのだが、相手キャラが出したジャンプ攻撃によっては、ブロッキングをしてもジャンプで回避されてしまったり、間合い外だったりすることがある。前者の例はユン、ヤンの雷撃蹴が当てはまり、後者は離れた間合いから出されるリーチのある技がそう。こんなときは、ダメージを与えることにこだわらず、立ち弱◎でさっさと落としてしまおう。

相手キャラのジャンプ攻撃を地上でブロッキングした時、間合いが近ければ、立ち弱◎で落としたあと前方ダッシュで下をくぐり抜けて背後に回ることが可能だ。くぐったあとは、立ち中◎が弱吊し喉輪・唐草で2択をおこなえる。このときの立ち中◎は相手キャラが着地する前に出すことができるので、投げられる心配はない。相手にしてみれば、着地に2択をかけられ、立ち中◎後にも2択、吊し喉輪・唐草が決まった場合は1セット後に2択をかけられていることになる。

画面端でEX突進正拳突き・疾風を決めたあと

相手キャラを画面端に追い詰めている時にEX突進正拳突き・疾風をヒットさせると、地上に落ちる前に追い打ちをかけることが可能だ。

ただし、追い打ちできる技は相手キャラによってばらつきがあるため、何が入るのか覚えておく必要がある。その技を少しまとめてみよう。

追い打ちとして入るものは……、

●中突進正拳突き・疾風

アレックス、ユリアン、ヒューゴー(立ち強◎でも追い打ちできる)

●弱突進正拳突き・疾風

まこと、レミー、Q、春麗、豪鬼、トウエルヴ、エレーナ、オロ

●立ち中◎

リュウ、ケン、ショーン、ダッドリー、ネクロ

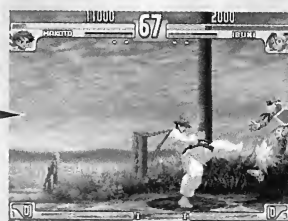
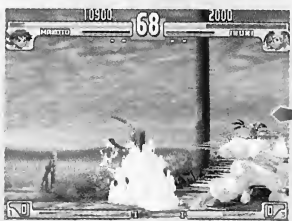
●◆+弱◎

ユン、ヤン、いぶき

といった感じになっている。立ち中◎と◆+弱◎クラスになってくるとボタンを連打していても入らないことがあるので、非常に厳しいといえる。特に当てるためのコツというものはないので、EX突

進正拳突き・疾風の硬直の切れるタイミングを感覚として覚えてもらうしかない。当たったあとの攻めは、弱or中突進正拳突き・疾風が入るキャラには重ね立ち中◎(クイックスタンディングをされてもOK)からの2択、立ち中◎のキャラには◆+強◎とフェイクの使い分け、◆+弱◎のキャラにはリープアタックかしゃがみ強◎の2択がおこなえる。前方ダッシュからの立ち中◎と通常投げの2択をおこなおうとすると、逆に前方ダッシュ中に投げられてしまうのでやめよう。

ちなみに、弱と中突進正拳突き・疾風が入るキャラには、立ち中◎と◆+弱◎が入る。



この吹飛び中に、追い打ちを加えることができる。一番入りにくいのは◆+弱◎組だが、入れば着地に基本的な2択攻撃をおこなえる。突進正拳突き・疾風でダウンさせられる場合は、大活躍の立ち中◎を重ねに行く。直接吊し喉輪・唐草でもいい



体が大きいゆえに、立ち強◎まで入ってしまうヒューゴー。着地を攻めるときは、慎重にいきたい

丹田道場開設!!

発動したあとガードができなくなるため、使用をためらうことの多い丹田練氣・攻めの型。それでも、1.75倍の魅力を発揮させるために、いくつか作戦を練ってみた。それが以下の3つだ。

●時間停止を利用してブロック

丹田練氣・攻めの型を発動すると、発動した時の時間停止が他のスーパーアーツよりも少しだけ長めだ。この時間停止を利用して、相手キャラが何の技を出しているかを確認し、前か下ブロックを入力すのだ。ブロックをしたら、吊し喉輪・唐草を狙ってみよう。

この作業が面倒くさいという人は、発動したら少しの間なにもしないようにする。発動後にレバーをどこにも入れずボタンを押さなければ、相手キャラの時間停止が解除された瞬間から14フレームの間全身無敵となる。これで攻撃をすり抜けさせて、技の硬直中にしゃがみ中⑨→強突進正拳突き疾風を叩き込むという戦術もある。

●連続技相組型

連続技のページで紹介したように、吊し喉輪・唐草から立ち強⑨キャンセルで丹田練氣・攻めの型を発動する。あとは、しゃがみ中⑨→強突進正拳突き・疾風を当てるだけだ。しかし、問題はその後。ガードすることができないため、ブロックをかわるざるをえなくなる。相手側のスーパーアーツゲージがたまっているときは前ブロックにしぼり、全部ブロックする自信がないときは、1回ブロックをしたら次の攻撃をくらう覚悟でさっさと立ち弱⑨で攻撃してしまおう。

相手側のゲージがたまっていない場合は、前か下のどちらかを予測してブロックするしかない。たまたに裏をかくて投げにくる人もいるので、よく見て判断しよう。

●中直上正拳突き・吹上スーパーキャンセル発動

直上正拳突き・吹上にスーパーキャンセルをかけて丹田練氣・攻めの型を発動するというのがこれ。もちろん、ボタンは弱で出しても構わない。対空のコーナーで述べた、立ち中⑨→弱直上正拳突き・疾風の応用として使ってもいい。スーパーキャンセルで発動しているので、すぐ次の行動に移ることができる。画面中央付近で成功した場合は、すぐ◆+強⑨押しっぱなしのフェイクを使って相手キャラの下をくぐり、弱or中直上正拳突き・吹上で追い打ちしに行く。この時のスタン値は半端じゃない。画面端近くでおこなった場合は前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、強直上正拳突き・吹上で追い打ちするのだ。豪鬼とレミーはスタンゲージが空の状態からでもスタンさせることができ、そのあとにジャンプ強⑨→立ち強⑨→強

突進正拳突き・疾風で、豪鬼は昇天してしまう。これは、あくまで中と強直上正拳突きを2発当てた時の話だ。すべて弱で当てしまうと、スタンさせることができない。これでダウンさせることができれば、反撃覚悟で立ち中を重ねにいこう。スタンゲージの長いキャラでも、冷や汗だらだらの連係だ。勝敗にこだわらないのであれば、魅せるプレイとしておすすめする。



時間停止を利用してなんの技を出したのかを確認。ブロックングをするか、なにもせずにやりすごすかは君の自由だ



超絶無比! スタン重視の連続技。それゆえに、簡単に決められるものではない。◆+強⑨のフェイクを出すタイミングが遅いと決められないので、丹田練氣・攻めの型の時間停止の切れるタイミングを把握しておく必要がある

苦手とするキャラへの対策

VSヒューゴー

ヒューゴー相手の場合、2択をかけているはずが逆に2択をかけられている、ということが起こる恐るべきキャラである。

その代表が、吊し喉輪・唐草から立ち強⑨→強突進正拳突き・疾風のあと。本来ならジャンプ防止と弱吊し喉輪・唐草の2択を迫れるはずなのに、ムーンサルトプレスとギガスブリーカーのために2択を迫れない。選んだスーパーアーツが正中線五段突きで、ゲージがMAX状態なら、狙いに行っても安心だ。連続技にすればいいのだから。もしゲージがMAXでないときに1セット決めてしまったら、攻撃されてもいいから、ジャンプ防止で後ろジャンプ中⑨で逃げるようにしよう。もちろん、先読みでシュートダウンバックブリーカーをくらうこともある。

だからといって攻撃しないわけにもいかないの、2択をかけられるという心構えだけはしておきつつ、離れた間合いで立ち中⑨を使って牽制し、2択上等で吊し喉輪・唐草を狙いにいこう。ジャンプ攻撃の使い分けも重要だ。

2択回避キャラ現れる!?

2択というのは、強突進正拳突き・疾風をヒットさせたあとのことだ。このあとに吊し喉輪・唐草と弱突進正拳突き・疾風の2択をおこなっても、1つの行動だけで2つとも回避可能なキャラがいる。そのキャラとは、アレックスとダッドリーだ。アレックスはバックダッシュで、ダッドリーは強ショートスイングブローで回避できる。そのため、この2キャラには立ち弱⑨を使っていくしかない。



わー! なんだこのキャラ! 立ち弱⑨を当てても空中やられになるので具合が悪い。それでも何もしないよりはまし

立ち弱⑨ならば、リバーサルで出されたとしても当てることが可能だ。もちろん、回避されることを予測して中突進正拳突き・疾風を出しておけば、当てることはできる。

また、吊し喉輪・唐草の一点読みで回避するのであれば、ユリアンとまことは立ち強⑨、春麗は◆+強⑨で攻撃できる。が、弱突進正拳突き・疾風は当たるので、2択自体は生きている。



うひょー! なんだこのキャラ! でも立ち弱⑨が当たるからまだいいほう。ブロックングされやすいのが難点



FIGHT A NEW RIVAL!!

レミー 対戦攻略

あらゆる距離で地上戦をこなせる反面、スタンゲージの短さという決定的な弱点を持つレミー。勝ち抜くためには、鋭い状況判断力と読み、そして相手の動きを見抜く洞察力が必要だ。攻めと守りを一体化させ、勝率アップを目指す。

基本の動きを再チェック

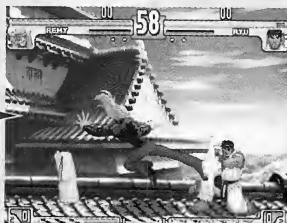
中距離戦を掌握する

スキのない2種の飛び道具、そして移動距離を調節できる冷たく意いルグレ（以下ルグレ）。これらの必殺技のおかげで、中～遠距離戦で優位に立てることが、レミーの最大の長所だ。弱を中心としたヴェルテュの残光を牽制に使い、そこから直接弱・中・強のルグレへとつなげば、それだけでもかなりスキのない連係になる。ルグレは、なるべく先端をヒットさせるように心がけ、最低でも投げ間合い外に着地するようにしたい。これなら、反撃を受けることはまずない。

これに対し、裏の選択肢としてはダッシュ投げを使う。弱ルグレを使う距離がダッシュ1回でちょうど投げを狙える間合いだ。この距離では常に弱ルグレとダッシュ投げの両方を意識し、相手の

裏を突いていこう。ルグレに対してブロッキングを狙う相手には、ダッシュ投げが特に生きる。

ルグレをガードさせたあとの選択肢は、その距離によって少しずつ変わってくる。距離の確認は、ルグレを出した瞬間に判断しておこう。投げ間合い外が距離が近いときは、ブロッキングやガードなど受け身の選択肢を中心に、投げにくる相手にはしゃがみ中⑨→キャンセルヴェルテュの残光・バス（以下バス）を“置いておく”。もちろん、ヒットしていたらキャンセルでSAにつなごう。一方、先端をガードさせて距離が離れた場合にはやや強気に攻める。ときには思い切ってダッシュ投げにいくのも1つの手だ。弱・中のルグレヒット後もほぼ同じだが、ヒットしている分だけ相手が弱気になることも多い。近距離でも、ブロッキングを仕込んだ投げを狙ってもいい。



ヴェルテュの残光から、ルグレへとつなぐ。中間距離から攻め込む上での基本連係だ。ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分け、先端部分をヒットさせるように狙う。ルグレの裏の選択肢はダッシュ投げ。ニュートラル投げは追い詰めるのに便利。

近距離戦は小技中心に

近距離戦は出る早いしゃがみ弱⑧とリープアタックが中心。ここにしゃがみ中⑨と要所のブロッキング狙いを交える。もちろん、しゃがみ弱⑧としゃがみ中⑨からはキャンセルでバスにつなぐことも考えよう。また、下段ブロッキングを狙う相手には投げ、または遠距離立ち中⑩で応戦する。

リープアタック先端ヒットからのSAも狙っていこう。しゃがみヒット時につなぐににくい憤怒のシュベルノーヴァ（以下シュベルノーヴァ）はイマイチだが、ヴィエルジュに安息を（以下ヴィエルジュ）を選択している時は重要なダメージ源になる。間合い的には、密着からしゃがみ弱⑧を2発ガードさせたあとがちょうどいい。



発生早い下段攻撃として活躍するしゃがみ弱⑧は近距離戦の要だ。ほかの下段攻撃がやや使いにくいだけに、この技の重要度は高い。

リープは短い、使いやすいリープアタック。連係構成としての使用が主だが、ときには先端ヒットからのSAも狙っていきたい。



画面端のラッシュでダメージを稼ぐ

追い込んだらチャンス

画面端に相手を追い込んだ時は、絶好のチャンス。バスを中心としたラッシュを仕掛けられることに加え、相手が後退できないためにルグレやダッシュ投げを狙う際の間合いも合わせやすい。さらに、一部のキャラに対してはニュートラル投げからの追い打ちでダメージ効率もアップする。

基本の攻めは、しゃがみ弱⑧としゃがみ中⑨からのキャンセルバスでラッシュをかけ、間合いが離れたら弱ルグレで再接近というパターン。例え

ば、密着からしゃがみ弱⑧キャンセルバス→しゃがみ中⑨キャンセルバス→弱ルグレといった具合だ。この中に中段の◆+中⑨やリープアタック、そしてダッシュ投げを交え、ラッシュをかけよう。また、しゃがみ中⑨キャンセル弱ルグレもラッシュの手段として使ってみよう。しゃがみ中⑨の先端をガード（またはヒット）させておけば、キャンセルで弱ルグレを出しても投げ間合いに残ることがないところがポイント。これは、画面端以外でも役に立つぞ。ただし、投げ間合いが広いヒューゴーやアレックス相手のときは控えておきたい。



相手を追い詰めたら、しゃがみ弱⑧としゃがみ中⑨からのキャンセルバスで攻め立てる。距離が離れたところでルグレやダッシュ投げを使い、ラッシュをかけよう。間合いを合わせたしゃがみ中⑨の先端ヒットからキャンセル弱ルグレにつなぐのも選択肢の1つだ。

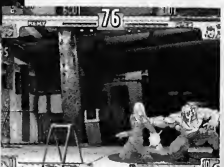
相手を逃がさない戦術

画面端で活躍するもう1つの武器が、ジャンプ防止の遠距離立ち中⑩だ。端以外でも十分に使えるこの技だが、追い込んだ時はさらに効果が上がる。バスや遠距離立ち中⑩後に一歩踏み込んで出すのが使い方の代表例。空中でヒットしたあとは、その場からの弱ルグレやダッシュしてから投げ、しゃがみ弱⑧、近距離立ち中⑨などで着地攻めを構成し、再度ラッシュにつなごう。



ジャンプ防止の遠距離立ち中⑩は、さまざまな場面で活躍する武器だ。画面端に追い込んだ時に使えば、その効果は倍増する。

しゃがんでかわされても、スキは小さい。その後ブロッキングを狙ってみるのも手だ。相手キャラによって上・下段を使い分けよう。



起き攻めのバリエーション

基本はヴェルテ重ね

ダウンさせたあとの起き攻めとしては、ヴェルテの残光重ねが挙がる。飛び道具であるがためにリスクが小さく、完全に重ねておけば——ブロックされても——有利に攻めることができる。画面端以外でニュートラル投げやマ・シェリの悲哀（以下、マ・シェリ）が決まったら、すぐさま弱ヴェルテの残光を撃ち、ダッシュで追いかけるのが1つの形。クイックスタンディングをした相手にちょうど重なる。ただし、春麗はクイックスタンディングが遅いので、少し待ってからヴェルテの残光を撃ち、ユン・ヤンは逆に早いので、中のヴェルテの残光を使おう。もちろん、相手がクイックスタンディングをしなかった場合は、素早く別の選択肢に切り替えよう。また、重ねに使用



相手の起き上がりには、ヴェルテの残光を重ねるのが基本。キツリ重ねれば、上段のオットでもしゃがんでかわされることがない

ヴェルテ重ねをブロックする相手には、そのまま投げを狙うのもいい。うまくいけば、ブロックの停止中に投げが入る



うヴェルテの残光はオットでOK（起き上がりに重なってれば、たとえ相手が起き上がり直後にしゃがもうとしても空振ることがない）だが、これまた春麗にだけは当たらないので注意しよう。

一方、同じパターンで（例えばニュートラル投げから）弱オット→強バスとつなぐのも有効な連係。弱オットはクイックスタンディングを取る相手に、その後の強バスは取らない相手に重なる。さらに、クイックスタンディングを取って1発目の弱オットを相手がガードした場合、2発目の強バスをジャンプでかわすことができない。緊迫した場面で、堅くいきたい時に使ってみるといい。

特殊な裏回り法

画面端なら、クイックスタンディングを狙った特殊な起き攻め法も狙える。体の幅が広いトゥエルヴ、アレックス、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、



キャラ幅の広い相手に対しては、画面端での裏回りを狙ってみたい。例えば、空中での追い打ちなどで強のマ・シェリをヒットさせたあと、すぐさま2回ダッシュすれば、タイミングがバッチリ合う。クイックスタンディングを取った相手の背後をつける

対空を中心とした防御面を充実させよう

通常技対空のリスク

主に対空として使う通常技は、しゃがみ強◎と遠距離立ち中◎の2つだ。前者は見返りが大きい代わりにブロックされた時の危険度が高く、後者はその逆。これらの長所と短所から、状況や相手キャラ別の使い分けを考えてみよう。

しゃがみ強◎は、ジャンプが普通～高い、あるいは長いキャラに効果的。跳んできた相手の下に潜り込むように出せば、ブロックされても相手がレミーの背中側に落ちることになるため、実は大きな反撃を受けにくい。ただ、ケンのようにめくり性能の高いキャラには危険。上級者には、引きつけのめくり中◎から着地連続技を狙われることになる。一方、しゃがみ強◎が使いにくいのは



相手の真下付近で当てるように使えば、思ったほどのリスクがないしゃがみ強◎。めくりのないキャラ相手なら、まだまだ使っている



これは、相手が裏に落ちるため。一応相手が最速で投げを入力すれば反撃になるが、グラップディフェンスで回避できることも多い

アレックスやダッドリーのようなジャンプの低いキャラ。このような相手には、そもそも反応が間に合わずジャンプ攻撃で潰されやすいのが問題だ。こうなると当然ダメージをうけるので、よほどジャンプを読めたとき以外控えておこう。

さて、次は遠距離立ち中◎だが、こちらはブロックされてもせいぜいがジャンプ攻撃を1発くらうだけ。相手の反応によっては反撃が間に合わないこともあるので、ブロックされたらヴィエルジュ……といった戦術も十分に成り立つ。ダメージの小ささという欠点は、ヒット後の着地攻めでカバーしよう。ただ攻撃判定が小さく、そもそも高さが合わずに空振ってしまうこともある。高いジャンプを持つキャラ相手はやや使いにくく、ジャンプが低いキャラに効果的な対空技といえる。



スキが小さく、ブロックされても反撃が入りにくいことが魅力の遠距離立ち中◎。ジャンプ軌道の低い相手に使いやすい対空技だ



取られたあとも、取り返しの対空ブロックや無敵時間の長いヴィエルジュを狙ってみよう。相手の反撃が遅ければ見事に決まる

横の動きで防御も兼ねる

闘える距離の範囲が広いという長所は、防御面にも生かせる。前後のダッシュをうまく使って相手の得意間合いにとどまらないようにし、この長所を生かしていこう。例えば画面端でのラッシュ中にもバックステップという選択肢をまぜることで、相手の的を外すことが可能になる。その後は、強ルグレを中心に、跳び込みに対する準備、ダッシュで再接近するなどの選択肢を持っておこう。

このような前後の揺さぶりは、結果的に対空防御を高める意味も持っている。相手の跳び込み自体をバックステップでかわしたり、ダッシュでジャンプの下をくぐるような状況になれば、こちらが有利な読み合いに持っていけるぞ。



前後のダッシュをうまく使い、距離に左右されないルグレの強さを生かす。これだけでも、相手を跳び込みにくくさせる効果がある



攻めの選択肢として使う前ダッシュ中も、跳び込みを意識しておく。ジャンプをくぐったら投げやしゃがみ弱で反撃するのが基本だ

スーパーアーツ別の戦術① 憤怒のシュベルノーヴァ

下段攻撃を充実させる

憤怒のシュベルノーヴァ（以下シュベルノーヴァ）の長所は、なんといってもスキがないこと。ガードされてもレミー側が有利で、たとえ完全密着で全段ブロックされたとしてもわずか4フレーム不利になるだけ。実戦で反撃を受けることはまずないと思ってい。この特性を生かし、ヒット確認ができない連続技や、攻められたときの割り込みに多用していこう。SAゲージもヴィエルジュに安息を（以下ヴィエルジュ）より短く、溜まりが早いことも長所の1つ。このSAがあるおかげでアクティブに動けることが、結果的にSAゲージの溜まりやすさにもつながっている。

シュベルノーヴァならではの使い方としては、まずしゃがみ弱⑧→キャンセルシュベルノーヴァが挙がる。下段から大きなダメージを奪える選択技

を、リスクなしで使えることの意味は限りなく大きい。しゃがみ弱⑧の狙いどころは、ダッシュから（投げを警戒させて）や上段ブロックを読んで（起き上がりに重ねるなど）、そして相手のジャンプをくぐったあとなど。また、しゃがみ弱⑧の出の早さを活用し、ルグレ後の選択肢としても使ってみよう。投げに対してはもちろん、相手の反撃を潰しつつヒットすることも少なくない。

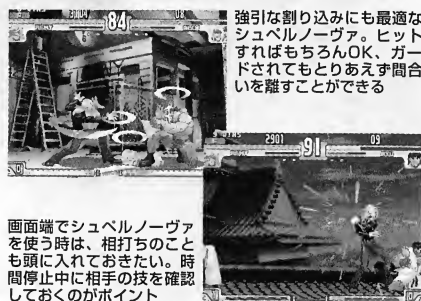
一方、下段ブロック対策には近距離立ち中⑨→ノーキャンセルシュベルノーヴァを使う。近距離立ち中⑨は近距離立ち中⑧よりも有利時間が長いので、シュベルノーヴァでもしっかり連続になるぞ。ヒット確認の猶予がやや短いことに加え、例によってしゃがみヒット時につなぐに（春麗、まこと、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロには不可、ほかのキャラにも密着以外はきつい）が、ガードされてもOKなことを考えれば……。



例えばこんな起き攻めパターン。前のページで紹介した重ねのオットを前ダッシュで追いかけて、しゃがみ弱⑧キャンセルシュベルノーヴァへ。オットがガード（またはブロック）されていた場合は有効な連係。ヒットしていれば連続技になることも多い

割り込みにも最大活用

もう1つは、やはり割り込みとしての活用になる。もともと押されると苦しいレミーだけに、SAゲージがある時は相手の攻めに対して積極的に割り込みをかけていこう。たとえガードされても最低限間合いを離すことはでき、レミー側が有利な状況を無理やり作り出すことができる。起き上がりや、空中で技をくらったあとの着地はもちろん、相手のラッシュ中や近距離でルグレをガードされたあとなども有効だ。この時、相手の技と相打ちになることも多いので、画面端では相打ちコンボのこままで意識しておきたい。時間停止中に相手の技を見ておき、弱攻撃と相打ちならしゃがみ中⑨キャンセルからのコンボ、中攻撃なら直接弱マ・シェリヤシュベルノーヴァを叩き込もう。



強引な割り込みにも最適なシュベルノーヴァ。ヒットすればもちろんOK、ガードされてもとりあえず間合いを離すことができる

画面端でシュベルノーヴァを使う時は、相打ちのことも頭に入れておきたい。時間停止中に相手の技を確認しておくのがポイント

スーパーアーツ別の戦術② ヴィエルジュに安息を

安定したダメージ源

ヴィエルジュは、連続技に組み込んだときの安定度がウリ。ブロック後の反撃など、基本の連続技として多用するしゃがみ中⑨→キャンセルヴィエルジュは、しゃがみ中⑨がヒットさえすればまず連続になってくれる。さらに、近距離立ち中⑨やリープアタックなど、ノーキャンセルでつなぐ連続技に使いやすいこともポイントだ。

このため、通常時はブロックをやや多めに意識したい。SAゲージがある時は、ブロックからのしゃがみ中⑨→キャンセルヴィエルジュで大ダメージを狙っていこう。基本的には対空ブロック後もこの反撃でOK。よほど高い位置でしゃがみ中⑨を当ててしまわない限り、キャン

セルのヴィエルジュがそのまま空中ヒットする。もちろん、地上ヒットになればさらにおいしい。

また、ノーキャンセルでヴィエルジュが狙える近距離立ち中⑨も、意識して使ってみよう。起き上がりに重ねるだけでなく、近距離技が出る間合いを覚え、通常の攻めの中にも組み込めると理想的だ。例えば、密着からしゃがみ弱⑧→近距離立ち中⑨という連係。攻撃が下段にかたよるレミーだけに、通常時の連係の中で下段ブロック不能技から大ダメージを狙っていければ、相手としてもブロックの的を絞りにくくなるはずだ。

対空の充実

ヴィエルジュを選択することの利点は、対空の充実にもある。無敵時間が攻撃発生直後まであるヴィエルジュは、対空としてこれ以上ない性能を持っている。SAゲージがあるときは積極的にこの技を対空として使い、跳び込みに対抗しよう。空中ヒット時にはそれほど大きなダメージにつながらないとはいえ、相手に“跳び込みにくい”という印象を植え付ける効果は十分に期待できる。

また、ほかのものと合わせて使い、空中ブロックへの対抗手段とする手もある。1つは、前ページで紹介した遠距離立ち中⑨からのヴィエルジュ。相手が遠距離立ち中⑨ブロックから最

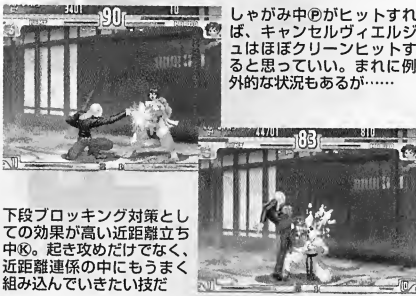
速で出の早いジャンプ攻撃を出した場合はもちろん反撃になってしまうが、毎回そうはいかないのが実情だ。ここですぐさまヴィエルジュを出せば、遅いジャンプ攻撃、はたまたそのまま着地しようとした相手にヒットする。このほか、空中ブロックのみを標的にするなら、オットを取らせてヴィエルジュ（オットはブロックされても反撃を受けないので、SAキャンセルしなくてもOK）といった戦術も十分に有効だ。この連係は、近距離かつヴィエルジュを早めに出せば、オットがヒットした場合そのまま空中コンボになる。

もちろん、ストレートにEXマ・シェリヤSAキャンセルヴィエルジュを対空にするのも悪くない。ただ、SAゲージ消費量のわりに見返りが小さいので、余裕がある時のみにとどめておこう。



思わず撃ったオットが空中ブロックされるのはよくある状況。しかし、スキのないオットだけに確定の反撃を受けることはない

そこで、すかさずヴィエルジュにつなぐ。オットがジャンプ攻撃で潰されにくい間合いで使えば、実際かなり有効な対空兵器になる



下段ブロック対策としての効果が高い近距離立ち中⑨。起き攻めだけでなく、近距離連係の中にもうまく組み込んでいきたい技だ

スーパーアーツ別の戦術③ 傷心のノクテルヌ

取って安心ではない!?

実用度で見れば選択する必要のない傷心のノクテルヌ（以下ノクテルヌ）だが、やはり決めた時の“してやったり感”はかなりのもので、魅力あるスーパーアーツであることは間違いない。ここではまず、その性質から振り返ってみよう。

ノクテルヌは、コマンド完成直後に判定が発生するタイプの“当て身技”。持続は発生から21フレーム間あり、この間に飛び道具以外のブロック可能攻撃がくれば、それを跳ね返してダメージを与える。だが、持続以降には大きなスキがあり、外してしまうとかなり危険だ。

さらにこのノクテルヌ、当て身が成功してもその後の反撃が決まらないケースもあることが分かった。昇龍裂破などのつなぎが早い技の場合、初段を取っても返しの打撃が2段目に降に潰される、ということがありうるのだ。



ノクテルヌが発動した直後、石によってあっさりと潰されることに。このほか、つなぎの早いスーパーアーツを取った時も危険だ

相手の技をバッチリ取っても、その後の反撃が潰されるケースが存在する。例えば、天狗石発動中に密着でオロの技を取った場合……

実用的な狙いどころ

ルグレやリープアタックのあとや起き上がりなど、通常ブロックを狙うポイントで使うのがノクテルヌの基本。相手が手を出してくるパターンを読めれば、それだけの中率も上がっていく。できれば、相手のラッシュ中にも素早くコマンド入力して狙ってみたい。ユン、ヤンの雷撃蹴や豪鬼の天魔空脚（百鬼豪刃）をガードしたあとでも、効果的な狙いどころの1つとなる。

そしてもう1つの大きな狙いどころとなるのが、一部の連続ガードにならないSAに対して。狙いやすいのは、ユンの爆炮とまことの暴れ土佐波砕きの2つ。これらをガードしたら、最後の1発を確実にノクテルヌで取ろう。春麗の鳳翼扇でも同じことができるが、こちらはつなぎが早いいため実戦ではほぼ狙えない。また、反応するのがやや難しいが、レミーのしゃがみ強⑧も狙ってみたい。



ユン爆炮とまことの暴れ土佐波砕きをガードしたあとは、最後の1発を確実に取ろう。この2つなら、慣れればそれほど難しい

きついラッシュへの割り込みに使えば、逆転も可能だ。例えば、幻影陣中のユン。割り込むためには、コマンドの素早さも必要だ

一歩上を目指す

さらにマニアクなのがガードブロックングからの割り込みだ。例えばダッドリーのEXマシンガンブロー。最後から2発目をガードブロックングし、そしてノクテルヌ。もちろん難度は高いが、確実に取れるポイントの1つでもある。狙いやすい技に照準を絞り、カッコよく決めてみたい。

もう1つは、通常技をブロックングさせてからのキャンセルノクテルヌ。これは上・下段どちらのブロックングでも取れるしゃがみ中⑨から狙ってみよう。しゃがみ中⑨後通常のキャンセルタイミングよりもやや遅らせてノクテルヌを入力しておくことがポイント。こうすることで、ガードまたはヒット時には発動せず、しゃがみ中⑨をブロックングされた時のみキャンセルノクテルヌが発動する。このとき相手が打撃で反撃してくれば、見事に取り返すことができるわけだ。



ブロックングさせてキャンセルノクテルヌは、してやったり感が特に強い。もちろん投げ技を主体とする相手には効かないが……

ガードブロックング自体の難度が非常に高い。しかし、それだけに決まったときの喜びも大きいはず。狙える技を徐々に増やしていこう

苦手とするキャラへの対策

どちらのSAを選ぶか

レミーのスーパーアーツセレクトは、勝つための戦術を考えるなら、事実上シュベルノーヴァとヴィエルジュのどちらかに絞られる。ここではまず、相手別にどちらを選ぶのかを考えてみよう。

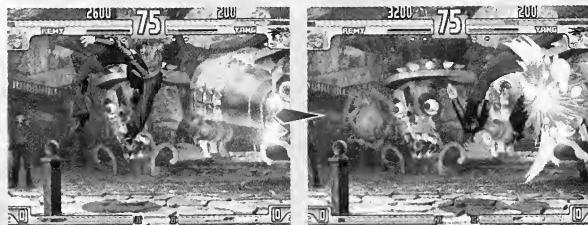
基本的には、しゃがみ中⑨→キャンセルシュベルノーヴァがしゃがみヒット時につながらない、またはつながりにくい春麗、まこと、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロに対してはヴィエルジュ、それ以外にはシュベルノーヴァというのが安定。やはり、リスクなしで使えるというシュベルノーヴァの大きな長所がその要因だ。また、空中戦の強い相手にはヴィエルジュ、地上戦メインのキャラにはシュベルノーヴァを選択するという方法もある。特に、地上での押し強い春麗に対しては、連続技のことをある程度捨ててもシュベルノーヴァを選択したほうがいかもしれない。

一方、自分のスタイルに合わせた選択方法もある。攻撃的にいきたい人はシュベルノーヴァ、守備的な闘いを得意とする人はヴィエルジュ。特に、ブロックングに自信がある人（または相手キャラ）は、ヴィエルジュを選択するといだろう。

ジャンプ強⑨の有効活用

レミーが特に苦労させられるのは、空中戦をメインに闘うキャラであろう。特に雷撃蹴を持つユン、ヤン相手は、苦戦を強いられることが多い。

こんなときに重宝するのが、相手のジャンプを“読ん”で、斜めジャンプ（昇り）強⑨。読みであるがため、空中ブロックングでも取れにくいこと、ヒット後はほぼ距離が離れていない限り強マ・シェリで追い打ちでき、見返りが十分にあることの2つが、この選択技のポイントだ。一見リスクの高いバクチのようにも思えるが、着地にキッチリ反撃されることは意外に少ない。着地でグラップディフェンスを入れておけば、逆に投げ勝

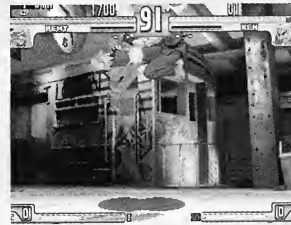


ヒット時の見返りが大きいジャンプ強⑨。決め打ちの対空兵器として使い、昇りで当たったら強マ・シェリにつなごう。ユン、ヤン相手は特に有効な武器になる

ってしまうようなこともあるくらいだ。また、空中にいてユン、ヤンの地上の攻め（鉄山轟や蠟燭斬など）を結果的に回避できることが多いのも、ポイントの1つとなっている。

ユン、ヤン以外でも、いぶきやオロなど空中戦をメインに闘う相手には、この戦術が効果大。もちろん、ほかのキャラ相手にもときもジャンプを多用する相手にはこれを使っていこう。ただし、ダッドリーなどのジャンプの低い相手にはそもそもジャンプがかみ合わないので、控えておきたい。

また、空対空ブロックング後の反撃としてもジャンプ強⑨を使う。この場合は下りでヒットする形になるため、中ルグレで追い打ち。画面端が近いなら、さらに強マ・シェリその他を入れよう。



空対空のブロックング後もジャンプ強⑨。この場合は下りで当たることになる



FIGHT A NEW RIVAL!! トウエルヴ 対戦攻略

19人の中でひととき異彩を放つトゥエルヴは明確な狙いがわかりにくく、論理的な攻めを構築しにくいキャラである。相手とつかず離れずの一定距離を保ち、決して攻め急がず飄々と相手の体力を奪っていく……それが大まかな指針だ。

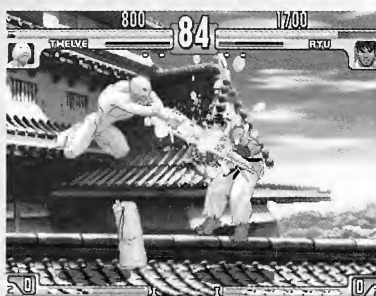
空中戦①——ジャンプからは強攻撃・必殺技主体で攻める

トゥエルヴの基本間合いは、リーチの長い通常技——立ち強④やしゃがみ強④が届くくらいの間合いである。相手に接近して主導権を握りたいキャラが多いのに対して、トゥエルヴはこの間合いを「維持」しながら相手に攻撃を仕掛けていく。地上ではモーションの大きい強攻撃は多用せず、立ち中④やしゃがみ中④、N.D.L.といった技で牽制していこう。ただし地上戦だけではとても闘い切れないので、牽制技自体の頻度も低めにし、ジャンプを混ぜて相手との間合いを調節することを念頭において闘っていく。ジャンプからの選択技として、メインに使っていくのはジャンプ強④と強⑥、そしてA.X.E.の3種。

ジャンプ強④はリーチが非常に長く、先端を当てれば通常技では返されにくい。相手が一点読みで空対空を合わせれば一方的に落とされてしまうが、こちらの選択技はそれだけではない。何も出さなかったり、強④以外の技を出せば空対空が空振りするので、毎回迎撃を出されるということにはならない（それなら逆に助かる）。

間合いが近いときは後ろジャンプ強⑥。相手のジャンプ攻撃を上から叩く形が理想だが、何もしてこなくても再び仕切り直しになるだけなので構わない。ただジャンプ軌道の高いキャラには昇り攻撃で落とされてしまうことがあるので、相手に合わせてこちらも適度にハイ（後ろ）ジャンプを混ぜるようにしよう。

近距離でのもう1つの選択技が前ジャンプ強④。



ジャンプ強④を振り回しつつ、相手が動いたら空中ブロックやEXD.R.A.

めくり判定で表に落ちる当て方がベストだが、露骨に狙いすぎてくぐられないように注意。X.N.D.L.を選択していたら、ヒット時は着地後「しゃがみ弱④→弱A.X.E.→X.N.D.L.」や「立ち中④→X.N.D.L.」等を決めたいが、ジャンプ強④の打点が低すぎると入らない（前者はA.X.E.が空振り、後者はX.N.D.L.がつかない）場合がある。とはいえ基本的には相手の頭に乗せる感じで早めに出し、めくりの一撃を当てれば充分。

ジャンプ強⑥は完全に発生してしまえば判定負けすることは少ないが、怖いのは「早めに落とされること」と「ブロック」。これを補う形で空中A.X.E.を使おう。

空中A.X.E.は多段技のうえ、連打の有無、相手との位置関係でブロック回数が変わり（最大6回）、ブロックしても割り込み不能。全段ブロックされてもトゥエルヴが先に着地する（さすがに反撃はされてしまうが）。空中ヒット時はダ

ウンを奪えるので、ペースを維持するために重要な技だ。基本は頂点付近で出して連打、下降中ずっと出ているようにする。判定は大きいので横の間合いに関してはある程度大雑把で構わない。密着から跳び越して出すのも手だ。

ここで空中A.X.E.の注意点を。まず地上の相手に当てた場合、ガード、ヒットを問わずトゥエルヴ側が不利になること。打点によって硬直差は3～6フレームほどある。弱攻撃やSAなどで返されてしまうことになるが、あくまで理論上。間合いが離れるため通常投げは入らないし、当て方で硬化が解けるタイミングと硬化差が変わるため、弱技1発程度ならともかく、SAで毎回きっちり返される可能性は低い。ブロックを仕込むのもしいだろう。SAで返してくるほどの相手であればゲージに注目しよう。そしてもう一つ、頂点あたりで普通に出した場合、しゃがんだ相手には当たらないということも覚えておこう。しゃがんでかわしたり、姿勢の低い技で落とすにくる相手には強⑥を多目にして対処だ。

この3種の技に加えて有効なのがEXD.R.A.。確定状況こそ少ないが、空対空に強く奇襲効果が高い。ガードされても硬化差は2～3フレームなので、GDの用意をしつつガードするか、ジャンプ直後にGDを仕込めば（ジャンプ弱④は出ない）リスクは小さい。空振りしないよう間合いにだけ注意して、跳んだら早めに出していこう。他にジャンプ中④も空対空には強いぞ。

空中戦②——滑空からのバリエーション

滑空は強④の先端を当てたり、強⑥は胸元に落とすかめくり狙いというふうに「横の間合いが調節可能なジャンプ攻撃」として使っていける。滑空強④はジャンプ強④よりも発生が2フレーム早いという特徴もある（この技のみ）。

だが滑空中は空中ブロックとSAゲージが使用不能なうえ移行モーションも長いので、間合いに応じて当たる技を選択するだけでは反応されやすい。中・遠距離からのジャンプ→滑空というパターンが最もベーシックだが、滞空時間が長いと相手にも対応する余裕ができる。そのため滑空はなるべくジャンプの昇りで行うようにしよう。

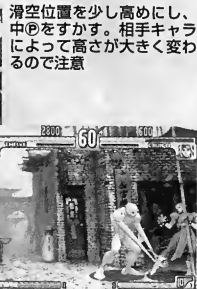
相手の裏をかく、あるいは意表を突く形で使っていくのも大切。例えば遠距離から出すにしても、強④の先端が当たるような間合いからA.X.E.や強⑥を出して手前に着地するなど、フェイントを絡めて単調にならないようにしていこう。

相手が受けに回っているときに有効なのが中④、中⑥でのすかし。少し高い位置で滑空し、相手の頭を掠めるように中攻撃を空振り、着地して投げなどにつなぐ。中⑥のほうがすかしやすいが、中⑥は持続が長いので相手が動いても止めやすい。

「ジャンプ→滑空」の間を極限まで少なくしたものが「低空滑空」で、これがメインの使い方。



着地したら投げや弱足払いからの連続技へ（X.N.D.L.）。このくらいの高さなら強④と使い分けてもいい



滑空位置を少し高めにし、中④をすかす。相手キャラによって高さが大きく変わるので注意

中間距離から接近&攻撃手段として、最速の弱技、中技で斬り込んでいくのが基本。低空滑空からの技はとりえず相手をかため、トゥエルヴが有利な（密着に近い）状況を作るのが目的。着地後は歩き投げや弱技で刻んで投げ、地上での連係（次頁参照）などへつなぐ。近ければ弱④、間合いが遠いときは弱⑥か強⑥。中⑥はしゃがんだ相手に当たらないが、間合いや打点をあまり気にせず出せるので最も使い勝手がいい。

D.R.A.という選択も面白いが、暴れられると落とされるしガードされても危険。ブロックを読んだときのみに限定しよう。D.R.A.後の硬直（空振り以外）は立ち、しゃがみを選択でき、しゃがみのほうが1フレーム短いが、それでも大きなスキがあることに変わりはない（キャラにより10～15フレームと幅がある）。立ちガードするのが無難である。

地上での牽制と密着戦

中間距離での牽制

ジャンプ攻撃が多彩なトゥエルヴといえど、常に跳び回るわけにもいかない。地上戦がしっかりしてこそ初めて空中戦の環境が整うというものだ。

まず牽制。基本はリーチの長い立ち中⑨としゃがみ中⑧。地上戦主体の相手ならばこれに立ち強⑧と(EX) N.D.L.、少しだけしゃがみ強⑧を加え、ジャンプが多い相手には立ち強⑧を混ぜていく。立ち強⑧は跳ばれてから対空技として出すのではなく、牽制技の中に組み込んで跳んだ瞬間に落とすようにする。振りが大きいため多用できないが、強攻撃なので当たれば大きいし、空振りする間合いで出すため潰されることも少ない。なお、近距離なら強⑧は低い位置にも判定があるため、しゃがみパンチや足払いを潰せることもある。

お互い地上でじりじりと膠着してしまっても、よほどのダメージ差がない限りあせる必要はない。お互いに動きが少ないお見合い状態なら無理に攻めず、しゃがみ中⑨連打でゲージをためるくらいの余裕がほしい(突進技には注意)。

こちらから仕掛ける手段はジャンプ攻撃&空ジャンプ(空中ブロック)、奇襲要素の強いものではEXD.R.A.や低空滑空。垂直ジャンプも絡めて読まれないようにすることだ大切だ。

近距離では投げ重視

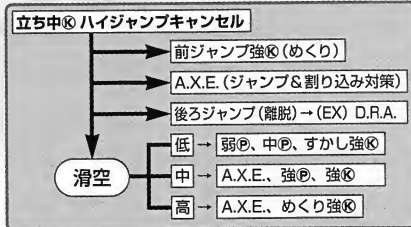
低空滑空やジャンプ強⑧などで相手に接近したときには何をすればいいか? トゥエルヴは近距離戦の直接ダメージ手段、地上で相手を固めていく連係が少ない。そこで「投げ」。弱攻撃での刻みを交えつつ投げの比率を高めにし、裏の選択肢として、上段ブロック対策のしゃがみ弱⑧(からの弱A.X.E.→X.N.D.L.)と下段ブロック対策の近距離立ち中⑨を使い分けていく。

これにキャンセルN.D.L.も加えてみよう。連係の質で考えるなら、N.D.L.をジャンプで回避できない中攻撃キャンセルがいい。さらにEX版にすればガードされても五分。飛び道具扱いなのでブロックも怖くない。キャンセルがかかる技は近距離立ち中⑨と◆+中⑨。前者のほうが発生も早く下段ブロック不能なので高性能だが、経験上N.D.L.のヒット率は◆+中⑨のほうが高い。これはおそらく、◆+中⑨のほうが微妙にリーチがあることに加え、後方に身を引くため間合いが遠く感じられ、相手はなんとなく動ける気がするためだろう。ケズリも兼ねてEX版を惜しまず使っていこう。特に相手を端に追い込んだときに有効で、少し間合いを離して立ち中⑨、立ち強⑧を振り回しながら相手を端から出さないようにしたい。

中⑨ハイジャンプキャンセルで翻弄する

近距離で有効活用してほしいのが立ち中⑨。この技は発生が7フレームとそこそこ早く、前進するのでリーチもある。そして真骨頂がハイジャンプキャンセル。前ジャンプから頭上に落とす強⑧や空中A.X.E.、後ろジャンプで一時的離脱、またはEXD.R.A.、さらには滑空と、さまざまなバリエーションをつけていく。

中でも滑空は高さを制御できれば強力な武器になる。相手の足元に弱⑧を当てるような低空滑空も可能で、着地後は再びトゥエルヴ主導で近距離戦を展開できる。そこで再び立ち中⑨に連係させて攻めを継続するのもアリだ。短調過ぎたりあまりしつこいと当然対処されるので引き際は肝心だが、攻めのバリエーションを増やす意味でも立ち中⑨からの滑空を使ってみよう。



相手に跳ばれたときの対処

対空性能ならしゃがみ中⑨

トゥエルヴの通常技で対空性能が高いのはしゃがみ中⑨、立ち強⑧、◆+中⑨の3種。この中でも一番信頼できるのはしゃがみ中⑨である。対空技として強いだけでなく、先端を当てるようにすればブロックされても大きな反撃は受けない(地上連続技につながるほどの低打点でジャンプ攻撃をほぼくらない)。

早出しの立ち強⑧も使えるが、空中ブロックされたときの痛手が大き過ぎる。あくまでこの技はジャンプの瞬間を落とす牽制技として使おう。

◆+中⑨は実は対空性能自体はそれほど高くなく相打ちが多い。この技は真上に足が伸びる点を生かして使う。打点を低めに想定したジャンプ、めくりに対して有効だ。早めに出せば雷撃就や空羽脚、ドリルキックなど急角度の技を一応返せる。この場合も相打ちがほとんどだが、端に追い込まれたときは落とせば充分だろう。

対空技で落とした後はすぐに低空滑空やジャンプなどで攻めたり、着地に(EX) N.D.L.を重ねていこう。なお、N.D.L.は出かかりの姿勢が低く、打点の高いジャンプ攻撃をかわしつつ相手の着地に重ねることが可能。ただし姿勢が低くなるまで少し時間がかかるうえコマンド技なので対応が遅れがちなのが難。

ブロックが絡んだ対空防御

空中ブロックを狙う相手にはA.X.E.。ジャンプを確認したら早めに弱で出してしまう。

少し変わったところでは立ち中⑨→ハイジャンプ。ヒットすれば滑空でスムーズに相手の着地に技を重ねにいけるし、ブロックされてもジャンプ攻撃を地上でくらくことはしない。相手が少し欲張って技を遅らせれば無事に離脱。近距離なら前ジャンプすればほぼ確実に回避できる。

ほかに近距離立ち中⑨、◆+中⑨をキャンセルしてEXN.D.L.につなぐのも面白い。前述のようにN.D.L.は姿勢が非常に低く、ジャンプ攻撃をかわしつつ着地に重なる。EXN.D.L.はガード可能だが、立ち中⑨同様間合いが近いと相手は後方に着地、トゥエルヴの逆側にEXN.D.L.が出る(ガード方向は逆)。ヒットしたら立ち強⑧などですかさず追撃し



空中ブロック対策に有効な近距離立ち中⑨→EXN.D.L.。近距離だとN.D.L.が逆側に出て相手はトゥエルヴ側に吹っ飛ばす。すかさず立ち強⑧や立ち強⑧で追い打ちしよう

各スーパーアーツの特徴と使い方

X.N.D.L.

X.N.D.L.はあらゆる意味で最も安定したSAだ。1本あたりのゲージが短くストック数も2あるため、この技を残した状態でEX必殺技をある程度自由に使っていけるのも強み。トゥエルヴにとって唯一の「打撃系地上SA」なので、必然的に使える局面も多い。

まずブロッキング後を含んだ返し技。つまり確定状況で使う方法が挙げられる。間合いと補正の関係で、中攻撃キャンセルやSAキャンセルよりも「生」で決めたほうが基本的にダメージが高い。ブロッキング後はコマンド入力を急ぐ必要があるが、もともと発生は5フレームと中攻撃よりも早いので、できれば直に決めていきたい。間合いが遠いほど発生は遅くなるが、リーチがあるので気功掌など間合いが離れる技の返し技、読みは入るが飛び道具、突進技に合わせていくのもいい。

さらにヒット確認の連続技。「しゃがみ弱◎→弱A.X.E.」を決め打ちしつつX.N.D.L.のコマンド部分のみ入力。入っていたらパンチボタンを押してX.N.D.L.までつなぐようにする。低空滑空後や起き攻めの選択技として有効だ。近距離戦の頂と重複するが、これに投げ、そして下段ブロッキング対策の近距離立ち中◎、(EX) N.D.L.を直に重ねるなどを使い分けていこう。

そして「対空技」としてのX.N.D.L.。できるだけ引きつけたほうがヒット数は上がるものの、地上でガードされることだけは避けたい。ゆえに早くに出て4ヒットもすれば充分である。N.D.L.と同じくこの技も姿勢が極端に低くなるため、ジャンプ攻撃をかわしながらヒットさせられる。そのため無敵時間はないとはいえず（正確には1フレームあるが）対空技としての性能はかなり高い。もちろん空中ブロッキングの恐れはあるが、暗転&時間停止があるためタイミングが取りにくく、かつ2回しなくてはならないときもある。

最後にバクチ要素は絡むが「投げ対策」になることを付け加えておこう。相手と密着状態でX.N.D.L.を出すとき強制的に少し間合いが離れるため、同時に出し合えば基本投げに負けることはない。GDが発生しそうなときに使えるが、コマンド投げには負けてしまうし、やはり何より不確定。あくまで知識として受けとめておこう。



X.F.L.A.T.

X.F.L.A.T.は地上の相手に当てれば4割ほどのダメージを与えるうえ、空中の相手に比較的当てやすいのが長所。だが空中ヒットの場合はダメージが半以下に落ちることを考えると、ゲージの長さ、本数ともに割に合わない感がある。

地上ヒットが確定する場合は遠距離で相手が硬直しているとき、そして立ち中◎からの前方ハイジャンプキャンセルを用いた連続技である。この連続技は立ち中◎が密着に近い状態でヒットすること以外に、実は厳しい条件が付く。

1つめの条件が、つながるタイミングがジャンプ直後の1フレームしかないこと。ユリアン、ヒューゴーの2キャラのみ2フレームだがそれでもシビア。暴発のリスクを軽減するならば、中◎を押しっぱなしにしたままにして、X.F.L.A.T.を「離し」で出すようにするといひ。

そして2つめ。多くのキャラに対して「まったく同じ状況、同じ入力方法でつながるときにつながらないときがある」ということ。この現象が起きないのは豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ヒューゴー、ユリアンの7人だけで、残り12キャラには100%ではないのである。

立ち中◎がしゃがみヒットしたときもタイミングは1フレーム（ヒューゴーのみ2フレーム）。春麗、いぶき、エレナ、オロにはX.F.L.A.T.が空振り。残り15キャラのうち、Q、レミー、アレックス、ダッドリー以外の10キャラには同じように入るときに入らないときがある。整理すると下表のようになる。実に謎多き技だ。

他に空中ブロッキング対策を兼ねた立ち中◎ハイジャンプから出すのも手。ダメージは期待できないが、立ち中◎がヒットしようがブロッキングされようが構わないのが利点だ。

また、ジャンプしてすぐに出す「低空X.F.L.A.T.」は使いこなせばかなり強力だ。難度が非常に高いため自信を持ってすすめることはできないが、これができれば10数フレームでX.F.L.A.T.が出ることになり、相手にとって脅威となるだろう。

もともと確定状況の少ない技だけに、超強力なD.R.A.として使うならば、あまり気にせずEX必殺技にゲージを充てたほうがいいのかもかもしれない。

[立ち中◎→X.F.L.A.T.]が

- 立ちヒットで100%決まるキャラ
豪鬼、Q、トゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ヒューゴー、ユリアン
- しゃがみヒットで100%決まるキャラ
Q、レミー、アレックス、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアン
- しゃがみヒットで絶対に決まらないキャラ
春麗、いぶき、エレナ、オロ
- 状態によらず100%決まるキャラ
Q、アレックス、ヒューゴー、ユリアン

X.C.O.P.Y.

相手キャラの主要通常技、必殺技と基本連続技をおさえておけば、攻撃力1.25倍+ダメージ1/4に軽減という「盾」を纏い、かなり強気に攻めていけるX.C.O.P.Y.は大いなる可能性を秘めたSA。だが、制限時間を忘れてはならない。変身解除時に3フレームの無敵後、4〜62フレーム目（落下終了）までにダメージを受けると2倍になってしまふ。空中判定だが強◎1発で充分すぎる痛手だ（硬直のラスト2フレームは立ち、しゃがみ選択可能な地上判定でカウンター効果なし）。

そのためX.C.O.P.Y.を使ったら、そのままK.O.するか、解除までに大きな体力差をつけなくてはならない。最悪なのが相手に待たれ、攻めあぐねたまま時間切れ、大反撃を受けてジリ貧というパターン。残り時間が少なくなったら逃げまくり&後ろハイジャンプで空中解除すれば反撃を受けない可能性もあるが、あくまで可能性の話、気休めである。そうならないためにも、X.C.O.P.Y.はある程度キャラを絞って選びたい。機動力、ラッシュ力、短期決戦力、打撃力&防御力の高さ、SAゲージの非重要度（連続技関係）……といった要素から、リュウ、ケン、豪鬼やアレックス、まこと、いぶき、ユン、ヤンあたりには「自分が動かせるなら」選んでもいいだろう。

X.C.O.P.Y.中のPAはダッドリーのバラ投げ、シヨーンのボール、トゥエルヴの透明化（&ヒューゴーのボイズン）は無効だが、それ以外の「目に見えない効果」はすべて有効。これは変身解除後も継続し、例えば「直後の技の攻撃力UP」なども、解除後に適用される。ラウンド間効果があるものも同様のので、対Qで3回使えば強靱なトゥエルヴになって帰ってくるぞ。

とはいえ変身中はゲージがたまらないこともあり、1試合にそう何度も使えるものではない。平均1回、よくても2回だろう。使う局面も気を遣う部分で、こちらが押していれば使わずに済ませたいし、押されているときは使っても無駄になりやすい。拮抗している、もしくは僅かに押されている戦局がベスト。対空のA.X.E.や立ち中◎キャンセルには固執せず、使える場面だと判断したらすぐに変身だ。なお、連続技のページにあるヒューゴー限定コンボだが、他キャラに対しての有利時間はユリアンの6フレーム、アレックス、レミーの4フレームと続き、それ以外は平均2〜3フレーム程度。いぶきには完全五分、Qに至っては1フレーム不利なので有効な連続技は狙えない。

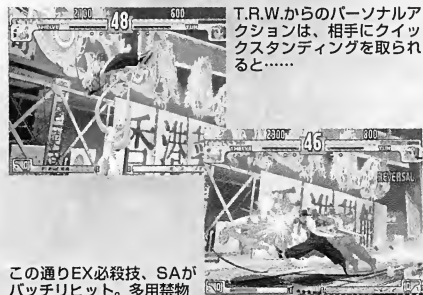
X.C.O.P.Y.の潜在的破壊力、相手に与えるプレッシャーは軽視できないが、この技に頼った闘い方は不確定要素が多すぎる。「もしこれがX.N.D.L.(X.F.L.A.T.)だったら……」と思うことがあるならきれいさっぱり捨てたほうがいいだろう。

トゥエルヴならではの特殊動作を使いこなす

PAで消えるチャンスは？

トゥエルヴのPA「透明化」は、タイムカウントにして約5秒、実質3秒間消す独特のものだが、なかなか安全に消えられる機会がない。

比較的有效なのが画面中央へのT.R.W.（レバー後ろ投げ）のあとと、空中の相手に弱A.X.E.（連打なし）を当てたあと。だがこれらは共に確実ではなく、相手にQSからリバーサル気味の突進系EX必殺技やSAを出されると見事激突してしまう。弱A.X.E.の方が反撃されにくい、やはり突進力のあるタイラントバニッシュ、鳳翼扇など一部のSAはくらってしまう。相手の反応が多少遅れても、ガードがブロッキングしか選択技がないことも多い。まあその場合はゲージを使わせたと思えばいい。この2つの技からは起き攻めを軸とし、PAの使用頻度は少し抑えていこう。



この通りEX必殺技、SAがパッチリヒット。多用禁物

唯一EX.N.D.L.ヒット後が安全に消えるチャンス。間合いが遠いときはいい追い打ちも入らないので間髪入れず消えてみよう。

首尾よく消えたらジャンプ、低空滑空、EX.N.D.L.などで攻める。相手が地上でじっとしていたら滑空強⑨、動き回るならEXD.R.A.が有効。姿を現わすまでに一撃を与えたいところだが、無理に攻め急いで迎撃されることのないように。

前進・後退モーションについて

トゥエルヴの前進、後退モーション中は見た目通り上下の判定が薄く、N.D.L.のように多くの技をかわすことができる。

代表的なものが飛び道具。ヴェルデュの残光・パスと気功拳、SA以外ならすべての飛び道具の下をくぐる。他に竜巻旋風脚やマシンガンブローなど一部の必殺技（竜巻は尻尾をガードすることもある）や、しゃがみ状態に当たる通常技の中にもかわせるものが結構ある。ただし、この状態から何らかのアクションを起こすと判定が戻るため、完全に技をすかすまではレバーを入れたままにしておくこと。また歩きモーションが始まるまでには7フレームかかるので、ジャンプ攻撃からの連係や重ねに対しては無効である。

まあ多くの技をくぐるのは事実だが、実際には飛び道具がせいぜいだろう。よほどバレバレでもない限り突進技や通常技に合わせるのは無謀だ。

このモーションが有効に使えるのが近距離からのジャンプ攻撃に対して。単純に姿勢が低いいため下をくぐるのがラク。垂直ジャンプ攻撃や、めくり気味の跳び込みには積極的に潜り投げを狙おう。対戦の機会は少ないかもしれないが、対トゥエルヴ戦で空中A.X.E.に対しても使えるぞ。



着地をあげる。打点が低いところうでのほどほどに。めくりには有効

画面端での攻防

相手との間合いをある程度取りたいトゥエルヴにとって、画面端に追い詰められた状態はまさに窮地。こんなときはすべてをかなぐり捨てて画面中央への脱出を第一に考える。

その手段として有効なのがEXD.R.A.。（ハイ）ジャンプの頂点付近で素早く出そう。ヒットするに越したことはないが、空振りでも気にしない。脱出できればOKだ。手数が多い相手なら低い位置で出すのもアリだ。また壁方向への滑空→壁張り付き→反転という動作も、緩慢ながら幻惑効果が高く、相手の裏をかいて脱出できることがある。



画面端からの脱出にも役立つEXD.R.A.。冷静にチャンスをうかがおう

ただ、ジャンプのタイミングは読まれないようにしたい。昇り攻撃も兼ねた、持続の長いジャンプ攻撃での早出し跳び込みはしっかり落とすか、くぐりを狙うなど冷静に対処していきたい。

逆にトゥエルヴが相手を画面端に追い詰めた時も、接近戦は挑まないほうがいい。垂直ジャンプを絡めつつ牽制技主体で中間間合いと同じように攻め、相手に端を背負わせたままのらくら動いていく。トゥエルヴは中間間合いが得意であることに加え、密着戦はジャンプ強⑨をくぐられたり、投げで切り返されると状況一変、こちらが端に追い詰められる危険もはらんでいるからだ。

苦手とするキャラへの対策

トゥエルヴは空中戦を得意とするだけあって、上から抑え込みにくるキャラクターには苦戦を強いられる。ユン、ヤンの雷撃就、豪鬼の斬空波動を絡めた百鬼襲、天魔空刃などは、空中戦を制されて非常に動きが取りづらい。この手の技があるためにX.N.D.L.を対空に使いにくいというデメリットもある。ブロッキング以外の対処法としては、対空の項にある相打ち覚悟の◆+中⑨。ただしこれも角度とタイミングが悪いと負けるので、画面端に追い込まれたとき用と考えよう。間合いがあるときはEXD.R.A.の狙い撃ち重視で。

また、リュウ、ケンにじっとりと待たれても攻めあぐねて苦労する（豪鬼はキャラの性格上、待たれることは少ない）。こちらが動いたらもちろん昇龍拳、それもしっかり根元を当てにくくするのは、跳んだのを見て早めに中、強で出されると

空中での多彩な攻めがすべて無効化される。そんなときは冷静にしゃがみ中⑨連打でゲージをためつつN.D.L.で牽制。攻めるなら低空滑空から中⑨の先端を当てにいくか、空中ブロッキングを仕込んだ空ジャンプを多めに。垂直ジャンプ、後方滑空D.R.A.などでフェイントも交えて相手を動かそう。なお、昇龍拳も含めて真上対空があるユリアンやレミー（しゃがみ強⑨）には、足元に落とすような空中A.X.E.は使用頻度を減らすこと。

他では地上突進技が強力なアレックス、まことでもやりにくい相手。他にも突進技を持ったキャラはいるが、スラッシュエルボーと疾風は立ち中⑨の下をくぐらせるため、トゥエルヴの得意間合いでもイニシアチブが取れずどうしても守りがちになる。対空防御を意識しながら牽制技はしゃがみ中⑨、立ち強⑨に絞り、跳ぶスキを伺おう。



横への押しが強いキャラに無闇な牽制は御法度。牽制技の頻度を大幅に減そう

トゥエルヴというキャラは技が基本打撃力が低いことに加え、至近距離とラウンド開始時くらいの間距離で行える行動が少ないのが欠点。牽制重視で狡猾に待つキャラといえなくもない。なお、苦手キャラに対してはX.C.O.P.Y.を選択するのも1つの回答ではあるが……。



FIGHT A NEW RIVAL!!

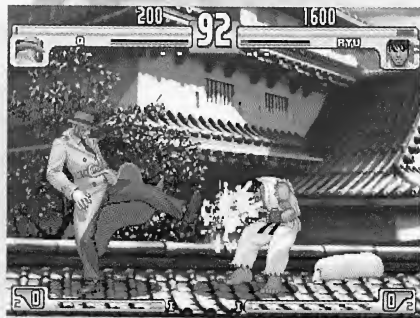
Q 対戦攻略

徐々に闘い方が明らかになってきたQ。牽制攻撃をメインにするスタイルは以前の『ストIII』には無かった独特な闘い方だ。しかし、牽制だけではダメージ源に結び付かない。相手の行動を素早く把握し、強力無比な一撃を加えろ!

通常時の立ち回りを再確認

Qを実際に使ってもらえれば分かるのだが、移動と技の発生が遅く、自分から攻めに行くことが難しいので、牽制攻撃を主軸として闘っていくことになる。

牽制で多用される技としてはまず、横への強さが光る遠距離立ち中Kが挙げられる。この技は、リーチが短いように見えるのだが意外と横に攻撃判定が強いので、相手の踏み込みや下段攻撃に対して打ち勝つことが多く、どんどん振り回して行ける技なのだ。技自体の発生は9フレームとそれほど早くないのだが、基本的に使うところは中距離なので潰されるのを恐れず使っていこう。



遠距離立ち中KはQのメインともいえる牽制攻撃。少し離れた間合いで多用して、相手の牽制を逆に潰そう

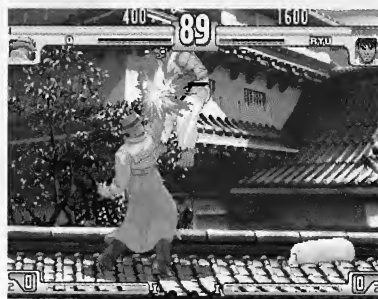
このほかに牽制で使われるのが、相手のジャンプを阻止できる立ち中P。技自体が前進しながら、Qの高い身長から繰り出されるために相手のジャンプ防止にはうってつけの技になっているのだ。また、ジャンプ防止以外でも特定のキャラであればしゃがみガードさせることもできる。その特定のキャラとは、ダッドリー、Q、ヒューゴの3人。ただし注意しなくてはならないのが、ダッドリーにだけは距離が近すぎるとスカしてしまうということ。近距離での使用は控えるようにして、なるべく中距離で使っていくように。

これ以外では立ち強Pも使っていける。技の発生が21フレームと通常技の中で一番遅いが、性質は遠距離立ち中Kの強力版と思ってもらえば分かりやすい。つまり相手の下段攻撃をスリしながら、攻撃を加えられるのだ。この技が空振った時のスキはかなり大きいので、ガードさせてしまえば相手との間合いを一気に離すことができるので、最低でもガードさせるように出そう。

対空面に関して言えば、あまり強くないので簡単に跳び込まれやすい。しかし、延々と相手の跳び込み攻撃をガードしていても、こちらに攻め手がなくなってしまうので、ある程度は落としていきたい。そこで使っていきたいのがしゃがみ中P

と、レバー◆+中Pの腕部による上方攻撃(仮)の2つ。前者は斜め上方向に技が出るため、中間距離からのジャンプ攻撃に対して有効だが、攻撃判定があまり強くなく、相手の跳び込み攻撃に潰されてしまうこともあるので確実に落とせるわけではない。使うのであれば若干早めに出して、先端の部分で当てるようにしたい。また、後者は攻撃判定自体はあまり強くないが、前者より上方向に攻撃しているの、近い間合いからの跳び込み攻撃に対して有効だ。もちろんこの技も先端部分を当てるようにしないと潰される危険があるぞ。

ブロッキング後にレバー◆+中Pの腕部による上方攻撃(仮)を出していければ理想だが、とっさに技を選ぶにも慣れが必要となる。



Qの対空はやや頼りないが、先端部分で当てるようにすればかなりの確率は上から落とすことができる

跳び込み考察

Qは全体的なスピードが遅いため、ジャンプもほかのキャラと比べるとかなり遅くなっている。そのため、ジャンプ攻撃を仕掛けるにはかなりの注意が必要になってくる。

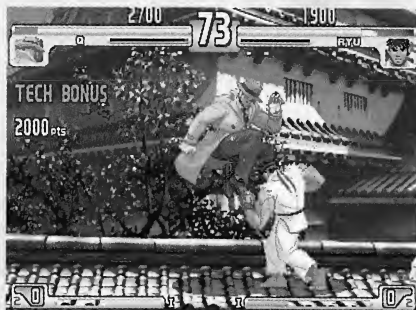
その中でも、特に注意しなくてはならないのが相手の対空技。対空技といっても、キャラによっては通常技と必殺技の2つに分けられるが、前述の通りQのジャンプは比較的遅いため、反応しやすいという欠点がある。だが、通常技対空を使



ジャンプ強Pとジャンプ強Kは、下方向に強い攻撃判定を持っているため、通常技対空でも落とされにくい

ってくる相手に対しては、極力ブロッキングを狙わないようにして、逆に潰していきたい。

通常技対空を潰すような状況で使いたいジャンプ攻撃は、ジャンプ強Pとジャンプ強Kだ。この2つの技は下方向に対して強く、技さえ出せばまず通常技対空で落とされない。しかし、あくまでも「技さえ出せば」の話、実際に技が出るまで前者は11フレーム、後者は18フレームを要するので、こちらの技が出る前に潰され



跳び込み際に強い対空必殺技を持つキャラに対しては、ブロッキングを仕込むことは必須だ。苦手な人も練習あるのみ!

てしまうことが多い。そのため、跳び込み際には早めに出していかななくてはならない。特に、後者はジャンプ頂上付近で入力しないと相手に当てることさえできないため、慣れるまではかなり使いづらい。徐々に慣れていこう。

次に、必殺技を対空として使ってくるケース。基本的に潰せる技が無いので、ブロッキングという選択肢のみになってくる。強い対空必殺技を持つキャラに対して跳び込み場合は、コマンド入力の高速度連続打撃(仮)をを狙うように跳び込んでいくといい。こうすれば空中ブロッキングを入力しながら、相手の対空を防ぎつつ着地後に攻撃を繰り出すことができる。跳び込みから突進頭部打撃(仮)の連続技を狙いたいのであれば、ジャンプ中にタメを作らなくてはならないので、空中ブロッキングは捨ててジャンプ攻撃から狙うように。

どちらにしても、通常技の対空か必殺技の対空は跳び込んでから判断できないので、各キャラによって違う対空技に適応した跳び込みが必要だ。

また、ブロッキングが苦手でも練習して、単発の対空技だけでも防げるようにしておきたい。

下段の印象が薄いQだが、刻み技としては最適

地上での立ち回りで、主に立ち中Qを主軸として闘っていくことは分かってもらえたと思うが、よくよく考えてみると横に対して強いものの、下段判定の強力な技がない。特に、相手をダウンさせられるしゃがみ弱Qも（魅力ある技なのだが）空振りもしくは相手にガードされてしまった場合は25フレームと、ものすごいスキを与えてしまうので、手痛い反撃を覚悟しなくてはならない。そのため、気軽にダウンを奪える技が無いに等しいようなものなので、強力な起き攻めが安易に行う



ダッドリーの立ち中Qは牽制+ジャンプ防止の役割を同時に担うことができる優れた技

ことができない。しかも、Qの主力となる技はすべて上段ブロックに対応しているため、下段攻撃で刻みを掛けていかないと上級者に対してかなりキツくなってくる。

そこで、ダウン自体は奪えないもののリーチのあるしゃがみ弱Qやしゃがみ中Qを多用していき、上段ブロックへの対抗策とする。

前者は、やはりほかのキャラと比べてしまうと発生が7フレームと遅いため、近距離で使うと潰されてしまう場面も数多い。しかし、リーチの長



この技に対してQは遠距離立ち中Qが潰されてしまうため、しゃがみ弱Qで対応していく

さはかなりのものなので、近距離よりやや離れている間合いで多用していける。このしゃがみ弱Qで相手の牽制を潰しつつ、これを機に攻め込んでいくのだ。また、ほかのキャラでもこのしゃがみ攻撃を繰り返していくことで、下段ブロックと遠距離立ち中Qでブロック方向を振り分けられるため、有効な攻めとなる。もちろん、後者のしゃがみ中Qもリーチが長いので同じ感覚で使っていくことが可能だが、前者より上段攻撃に対するかわし性能が低いので、中間距離でこの技を使う場合には相手が動きそうな状況で「置いておく」という感覚で出しておこう。

また、ダッドリーやまことなど地上での牽制が強いキャラに対しても有効で、特にダッドリー戦では重宝する。例えば、ダッドリーの立ち中Qは牽制は兼ねつつジャンプ防止となり、攻撃判定も強く、かなり厄介な技となっている。主力牽制技の遠距離立ち中Qまでも潰されてしまうのだが、ここで役に立つのがしゃがみ弱Qで、低い姿勢から長い下段攻撃を繰り出すため、ダッドリーの立ち中Qの下から攻撃を加えることができるのだ。

パーソナルアクションを確実に使うために……

Qと言えば強力なパーソナルアクション（以下PA）の効果がすぐに思いつく。この強力なPAは、防御力を3段階まで上げることができる優れた技。しかも、限界まで防御力を上げてしまえば、半分以上体力を奪うヒューゴのギガスブリーカーですら3割程度しか減らすことができないのだ。

しかし、PAをむやみに使っても相手にスキを与えるだけなので、使うなら確実に防御力を上げていきたい。

そこで、こういった状況でPAを使っていくかという……

- ①空中の相手に必殺技を当てたあと
- ②スーパーアーツをヒットさせた時
- ③捕獲及び痛恨打撃（仮）のあと

の、3つの場面が挙げられる。

まずは①のやり方で、空中の相手に必殺技を当てるとあるが、その必殺技とは突進頭部打撃（仮）



PAをむやみに使っても、遠距離から攻撃できる技で痛い目を見る場合が……

or高速度連続打撃（仮）の2つ。

前者を空中で当てる機会は少ないが、ユン、ヤン、トゥエルヴといった跳び攻撃を主体とするキャラに対して、中間距離でこの技を出すと空中ヒットする状況があるので、確実にPAを使うことができる。相手がクイックスタンディングで早く起きあがっても、ダウンさせた後すぐにPAを行えば、相手の反撃を受けずに防御力を上げられるのだ。しかし、突進頭部打撃（仮）が相手の跳び始めに当たった場合だとかなり分かりづらい。そのため、地上ヒットか空中ヒットかを素早く見分ける判断力が必要になってくる。

そして後者だが、中or強で出せば上方向に向かって技を出すので、対空技として空中ヒットが望める。だが、技の発生が遅く、若干先読みが必要となるため、空中にいる相手を「確実に」落とせるとは限らない。しかも、相手がやや近い間合い



だが、確実にPAを出せる状況で使っていけば、手痛い反撃を食わずに防御力を上げることができる

で飛び込んできた場合は、高速度連続打撃（仮）を出すと少し前に出るため、相手が背後に着地してしまうケースもあるので注意しよう。

②は、スーパーアーツヒット後に確実にPAを実行することができるが、スーパーアーツといっても、Ⅰの突進及び致死連続打撃（仮）とⅡの腹部及び後頭部への痛打（仮）だけ。Ⅲの爆発を伴う打撃や捕獲（仮）のあとは、お互いダウン状態になってしまい、起きあがるタイミングが相手と同時なので遠距離から攻撃できる技を出されてしまうと、PA中に攻撃を食らってしまう恐れがある。それに比べ、ⅠとⅡのスーパーアーツヒット後はこちら側が早く動けるため確実にPAを使うことができるのだ。

最後に③後のPAは、捕獲及び痛恨打撃（仮）のあとそのままPAを出してもかまわないが、突進頭部打撃（仮）で追い打ち後でもPAを使うことができるので、捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めたあとは必ず追い打ちしてからPAを使うようにしたい。なお、画面端付近ならば捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めたあと、強力な打撃と投げの選択を相手に仕掛けられるので、PAを出すかは残りの自分の体力次第となる。

体力が多ければ、防御力を上げて仕切直してから再度攻めに転じたいところだが、自分の体力が少ない状態で防御力を上げてしまうとすぐにKOされてしまう恐れがあるので、自分の体力を素早く確認して、体力が少ない場合にはKOされる覚悟でそのまま画面端でのラッシュを試みよう。

捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めるまでの布石

Qの捕獲及び痛恨打撃(仮)は、発生が遅いので非常に使いづらい。しかし、ほかのキャラにはない投げ間合いの広さを持つため、相手の技が届かないところから掴める時もある。この投げ間合いを完全に把握すれば確実にレベルアップすることができる。ここでは、その捕獲及び痛恨打撃(仮)を上手に決めるための布石を紹介していこう。

発生の遅いこの技を決めるといっても、どういう状況で決めていいかわからないかもしれないが、比較的狙いやすいパターンもある。それは跳び込み攻撃をヒットorガードさせたあとだ。

この捕獲及び痛恨打撃(仮)は、相手を掴むまでが遅いので使いにくいということは述べたが、意外にもこの「発生の遅さ」が相手を油断させ、この技に反応しても、打撃だと思ってガードで固まってくれることも多い。なお、跳び込み攻撃後、捕獲及び痛恨打撃を強以外で出してしまうと、発生が若干早くなってしまい、「投げやられ無効時間」に発生が間に合ってしまう。すると、投げを決めることができずに、目の前で空振りしてしまうことになるので要注意。

次に、前述と似たようなパターンで、跳び込み攻撃のあとに近距離立ち弱⑨からキャンセルで出しても狙うことができる。しかも、跳び込みから近距離立ち弱⑨を素早く出せば、上段攻撃にも関



かなり決めやすくなる。また、ジャンプで回避する相手には中の高速度連続打撃(仮)を出そう

わらず、しゃがみガードさせられるのだ。

この近距離立ち弱⑨は、普通しゃがみガードしている相手にはガードさせることすらできないのだが、跳び込み攻撃から素早く近距離立ち弱⑨出すことにより、「しゃがみガード途中」に近距離立ち弱⑨が当てられる。

また、この技はキャンセルをかけることができるので、そのまま捕獲及び痛恨打撃(仮)を出せば決めやすくなる。一応、これらの連係(前述を含む)からの回避方法は、ガード後に素早い技で割り込むか、ジャンプで回避するか2つ。これらのやり方で回避してくる相手には、近距離立ち弱⑨のあとキャンセルして高速度連続打撃(仮)を出しておけば、打撃での割り込みと、ジャンプでの回避に対処することができる。一度跳び込みから近距離立ち弱⑨からの捕獲及び痛恨打撃(仮)を出してみ、回避されるようであれば高速度連続打撃(仮)に変えていこう。

次に捕獲及び痛恨打撃(仮)を狙いたいポイントとしては、地上での攻防時だ。

牽制を多用するだけでは、相手が手を出さない限りダメージ源に結びつかない。そこで、少し離れた間合いから捕獲及び痛恨打撃(仮)でガードを崩し、ダメージ源に結びつけていく。ただし、この技の投げ間合いを完全に把握していないと、効



この間合いから捕獲及び痛恨打撃(仮)を決めるので、間合いを絶対把握しよう

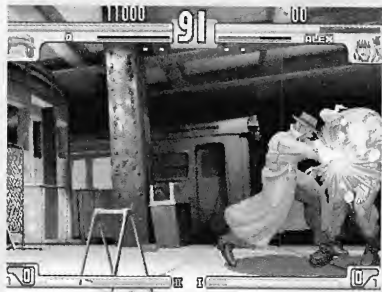
画面端での強力な選択技

捕獲及び痛恨打撃(仮)を画面端付近で決めれば、そこから強力な選択を相手に迫ることができる。まず、画面端での捕獲及び痛恨打撃(仮)の連続技(P11連続技E参照)を決めたあと、相手は体勢を立て直して着地する。この時、こちらの方が相手より先に動けるので、そのまま攻めを維持することができる。そして、そこからの強力な選択とは、相手の着地際に捕獲及び痛恨打撃(仮)を重ねるというもの。相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動を取ると、投げを決められるのだ。

この画面端での強力なラッシュが決まれば、スタンゲージの長いヒューゴーですら簡単にスタンさせることができる。しかし、ここでジャンプ、または無敵技で回避する相手に対してどのような行動を取ればいいのかという、前者の場合は比較的楽な方。連続技後はこちら側が先に動けるため、

「ジャンプで回避しようだな〜」と思ったらレバー◆+強⑨を出せばいい。早すぎると相手にバレてしまうので、微妙に遅らせて出すようにしよう。

次に、無敵技で回避する相手に対してだが、その対処法は「手を出さない」。ここで手を出してしまうと相手の無敵技で流れを一気に変えられてし



連続技後、ジャンプで回避する相手はレバー◆+強⑨で答へよう。出す時は若干遅めに

率よく決めることができないだろう。

捕獲及び痛恨打撃(仮)は、出すボタンにより、技の発生&投げ間合いが異なり、弱だと投げまでの発生が早く、投げ間合いが狭くなり、強で出すと投げまでの発生が遅いかわりに、投げ間合いが広くなるのだ。そして、このパターンで最も適しているのが、投げ間合いの広い、強で出す捕獲及び痛恨打撃(仮)。

強で捕獲及び痛恨打撃(仮)を出せば、密着からしゃがみ弱⑨を2発出してからでも決めることができるので、この間合いをキッチリと体に染みつかせておこう。

投げ間合いをキッチリと把握したら、次にどういう状況下で狙っていくかというステップだ。投げ間合いを最大限に生かして直に狙っていくか、ジャンプ攻撃がギリギリ届かない間合いで狙うかの2つの状況が挙げられる。

まず、前者の直接捕獲及び痛恨打撃(仮)を狙うほうが、密着からやや離れた間合いか、もしくはQの遠距離立ち中⑧が届く間合いで行う。

この状況下からは、タイプの見ていけば、ヒューゴー、アレックス、ダッドリー、まこと、Q、といった地上での牽制が多く見られるキャラに対して有効。特に、地上戦の攻防を得意とするキャラに対しては、Qの遠距離立ち中⑧はとても重宝するので、相手からすればうかつに牽制技などを出にくい、そこを逆手に取って捕獲及び痛恨打撃(仮)を狙うのだ。

後者の狙い方は、跳び込み攻撃を主体とする、リュウ、ケン、ショーン、エレナ、レミー、いびきなどに有効だ。また、キャラによってもユン、ヤン、豪鬼、トゥエルヴといった変則的な跳び込み攻撃を主体とするキャラに対しては、相手の着地点に捕獲及び痛恨打撃(仮)を重ねにくく、あまり有効ではないので覚えておこう。

まう。この無敵技とは、リュウ、ケンの昇龍拳系を筆頭に、EX系の必殺技、スーパーアーツと数多く存在する。相手の持つ必殺技、スーパーアーツゲージなどを確認しつつ選択を迫る。

こういった素早い状況判断が、Qの勝率を上げるためのキーポイントとなる。



無敵技で回避する相手には相手も入きだらないが、その技を出してしまえば相手も入きだらない

Qの最大のポイント・スーパーアーツセレクト

Qのスーパーアーツはどれも威力が高いことが魅力。スーパーアーツゲージがMAXになれば、それだけで相手にプレッシャーをかけることができる。だが、各スーパーアーツごとに決めにくいキャラがいるので、役に立たなくなってしまう場合も……。そのため、相手キャラに合ったスーパーアーツを選ぶことが必要になってくる。

まず、スーパーアーツⅠの突進及び致死連続打撃(仮)から見ていこう。突進系のこの技は、連続技はもちろん、割り込みや起き上がり、さらに反撃技としても適しているため、QのSAの中では1番扱いやすい技だろう。また、SAアーツゲージが短く、ストック数も最大2つまでためられるので、EX必殺技系を織り交ぜた戦術が可能になる。

狙いどころを反撃だけに絞って、リュウ、ケン、

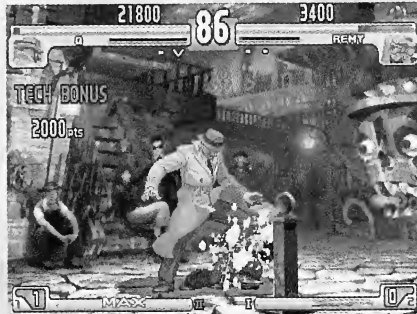


突進及び致死連続打撃(仮)は、スーパーアーツゲージが比較的短く、ストック数も2つまでためられるので、使い勝手がいい

豪鬼、ショーンのしゃがみ強⑧等をガードしたあとの返し技として狙うというのも、通常の必殺技では間に合わない硬直から反撃することができる。

唯一の難点は、空中にいる相手にヒットさせてしまうと、カス当たりしてしまうこと。ジャンプからの攻めが主体となるユン、ヤン、いびきに対しては、ダメージ効率が悪くなる場合が多い。

次に腹部及び後頭部への痛打(仮)だが、技の発生が3フレームと1番早く、突進及び致死連続打撃(仮)に比べるとダメージが高い。さらに、ヒット後には落ちてくる相手に突進頭部打撃(仮)を当てることもできるので、腹部及び後頭部への痛打(仮)のダメージ+突進頭部打撃(仮)ダメージまで奪える。しかし、SAゲージが長く、ストック数も最大1つなので、スーパーアーツMAX時



腹部及び後頭部への痛打(仮)を決めるのであれば、ブロッキングから近距離立ち中⑧を出し、キャンセルして決めるのが無難だ

は確実に決めていきたい。

突進及び致死連続打撃(仮)は、対空技として不向きだが、この腹部及び後頭部への痛打(仮)なら「引きつけて」出せば、空中にいる相手にも地上と何ら変わりなく使っていける。ただし先端部分が腹部及び後頭部への痛打(仮)を当ててしまうと、2発目が空振りしてしまうので注意しよう。

対空技として使う以外にも、ブロッキング後の反撃技としても使っていける。この場合、ブロッキング後に直接出せば非常に効率がいいのだが、極端に難度が上がるため、あまり実戦には向かない。また、ブロッキング後、直接出すにしても相手の技に1点集中していないと、まず決めることができない。逆に、そこばかりに気を取られると、素早いキャラにダッシュ投げをやられた時に対応が厳しくなってくるので、CPU戦などで練習してから実戦投入していくといい。安定してブロッキングから狙いたいなら、近距離立ち中⑧からキャンセルして出すといいぞ。

最後に、爆発を伴う打撃や捕獲(仮)だが、この技を発動すると、スーパーアーツゲージがタイマーになりQが点滅、◆◆◆+⑨の打撃と◆◆◆+⑨の投げを出せるようになる。一度この技を発動してから打撃or投げを狙うカチになるので、普通に出したのでは発動モーションで相手が警戒するため、決める機会が少ない。狙いどころや確実に決めるポイントについては次項を参照。

爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を狙う

Qのスーパーアーツで1番決めにくいのが、この爆発を伴う打撃や捕獲(仮)だ。ここでは、爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を決めやすいポイントを紹介していこう。

この技を決める前に知っておきたいことは、打撃と投げの相手に与えるダメージの違い。打撃よりも、投げの方がダメージが高いのだ。よって、積極的に狙っていききたいのが投げの方で、打撃は投げが決まらないような状況でのみ狙っていくようにしたい。

まずは、どういう状況で狙っていけばいいのか、という点だが、実は決める機会なら意外と多い。



爆発を伴う打撃や捕獲(仮)を決めることは難しいが、狙えるポイントはいくつかある

その状況とは……

①相手の跳び込み攻撃に対して狙う

②跳び込み攻撃後に狙う

③ブロッキング後の反撃で狙う

といった感じで、さまざまな状況から狙える。

まず、①の狙い方だが◆◆◆+⑨の打撃を対空技として使う。技の発生自体はそれほど早くないが、リーチの長さを利用すればかなりの確率で決めることができる。ジャンプがそれほど早くないリュウ、ケン、ショーン、レミーに対しては、比較的狙いやすいぞ。

ここで相手が、ブロッキングを入れてくるよう



相手の跳び込み攻撃に対して◆◆◆+⑨の打撃を置いておくと、いくらか狙いやすくなる。できれば、先端部分が当たるようにしたい

であれば、◆◆◆+⑨の投げに変えて着地際を狙うのもいい。だが、そこは読み合いで、跳び込み攻撃を出されてしまうと投げが簡単に潰されてしまうので、あくまでも裏の選択肢ということになる。

次に②で、跳び込み攻撃後に狙うやり方。跳び込み攻撃後すぐに出してしまうと空振りしてしまうので、若干遅らせて出すといいぞ。このパターンは、跳び込み攻撃さえ当たれば、どのキャラに対しても狙うことができるので、かなり安定して決められる状況といえる。

最後の③は、1番高確率で決められるパターンで、地上ブロッキング後は投げを使うようにして、対空ブロッキング後は打撃を出す、という感じできっちり使い分けようようにしよう。



ブロッキング後の反撃として決めるのであれば、地上では◆◆◆+⑨の投げ、対空では◆◆◆+⑨の打撃と使い分けよう



FIGHT A NEW RIVAL!!

アレックス 対戦攻略

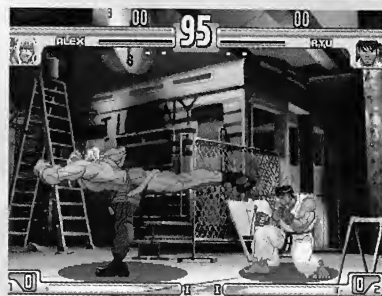
免疫のない相手はパワーで押し切れるが、慣れた相手を倒すには、チョイと頭を使う必要がある。時には単純な攻撃を、スピードでこまかして押し通してしまう図々しさも必要だ。

アレックス基本戦略構想

アレックスは軌道が低く鋭いジャンプを持っていて、跳び込みから連続技を狙ったり、ラッシュを仕掛けていくのが得意なキャラとなっている。通常投げも強い（投げ間合いが広く、威力も高い）ため、空中ブロックを準備した空ジャンプからのスカシ投げも有力な攻め手となる。

このとき、相手の対空技を空中ブロックすれば、状況によってはかなり痛い反撃を決めることができ、これもアレックスの重要なダメージ源の一つとなっている。

逆に弱点は、地上の密着戦がやや苦手で、小回りの効くキャラにまわりつかれる展開に弱いことが挙げられる。アレックスが得意なのは「有利な間合いで自分から仕掛けていくこと」であって、密着状態で打ち合うことに優れているわけではないのだ。このため、地上戦はややディフェンシブな意味合いが強くなり「積極的に技を当てに行く」というよりは、自分が仕掛けやすい（技を出しやすい）間合いを保つために「相手を近寄らせないようにする」ことが主な目的となる。



立ち中がギリギリ届かない程度の間合いだ。これがアレックスが動きやすい間合いだ。

ジャンプ攻撃再考

連係の分岐

跳び込みからの最大の狙いは、ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧～といった強力な連続技を叩き込むことなのだが、上級者はそうそうジャンプ強⑨をくらってくれない。ここでは、ある程度の割合でジャンプ強⑨をガードされることを想定した連係の分岐を考えてみよう。

まず重要なのは「ジャンプ強⑨→パワーボム」という選択肢。ジャンプ強⑨から、毎回のようコンボ狙いの近距離立ち中⑧を出していると、ジャンプ強⑨をガードされてガードブロックで割り込まれる危険性が高いからだ。

ジャンプ強⑨がヒットした時にパワーボムにしようと思っても損をしたような気もするが、ジャンプ強⑨のヒットorガードを確認してコンボ狙いの近距離立ち中⑧orパワーボムの連係分岐をするのはまず無理なので、これはまあ、仕方がないところ。

立ち弱⑨→パワーボムは、ジャンプで逃げようとする相手が食らいやすい連係だ。

ジャンプ強⑨をガードされた場合でも、ある程度は近距離立ち中⑧→弱orEXフラッシュチョップ（以下Fチョップ）まで出していい。ジャン

プ強⑨→パワーボム等のプレッシャーで下手にもがいた相手が、近距離立ち中⑧以降を食らってくれることも少なくないからだ。

ただし、近距離立ち中⑧→Fチョップの間もガードブロックのマトになる危険はあるので、ここでの連係分岐も必要。近距離立ち中⑧以降なら、ジャンプ強⑨のヒットorガードを確認して連係を分岐させていける。ここで有効なのが、新必殺技であるスパイラルDDT（以下スパイラル）を使った連係。近距離立ち中⑧をキャンセルして、中のスパイラルを出していこう。

遠距離立ち中⑧への派生は、やや手堅い選択。一歩下って、一瞬様子を見てから出すようにすると、相手が動いたところに当たりやすい。



ヒット確認して、連係を分岐させるパターン。ジャンプ強⑨→近距離立ち中⑧の2段でヒットを確認して、ガードされていた場合は中スパイラルへ。中or強Fチョップへ連係させるのも手だ

その他の連係

下のフローチャートで説明してある連係は、基本的な連係分岐の一例に過ぎないと考えてほしい。このような連係以外にも、しゃがみ弱⑧からのターゲットコンボや、しゃがみ強⑧といった下段、リープアタックや立ち強⑧といった中段攻撃も上手く混ぜていくと有効だ。

また、連係のとぎれ目となるような部分で、「3rd」からの新技である★+強⑨を出していくのもいい。ジャンプ脱出を潰せるし、スキが小さいので空振りしてもリスクは低い。空振り時に相手が手を出してくると思ったら、ブロックを仕込むのもいい。

ジャンプ攻撃からの連係分岐例

ジャンプ攻撃

この時点でいきなりヒットorガードを判断して、連係を変化させるのは難しい。パワーボムへ行くか、立ち中⑧～とつなぐかはランダムに割り振っている

近距離立ち中⑧

毎回立ち中⑧につなぐと、ガードブロックされやすいので注意

立ち弱⑨→パワーボム

立ち弱⑨からのパワーボムは基本的に弱を使う

パワーボム

ジャンプ強⑨からのパワーボムは図々しく強を使うようにしよう

フラッシュチョップ

ガード時は、あえて中or強Fチョップにするのも手だ

スパイラルDDT

この場合は中を出す。

遠距離立ち中⑧

少し下がつて、相手の動き始めを狙うような感じで。しゃがみ強⑧もいい

大ダメージのチャンス！起き攻め&着地攻め

起き攻め

アレックスに限ったことではないが、ダウンを奪ったあとの起き攻めは重要なダメージチャンス。読み勝てば一気に大ダメージを奪えることも珍しくない。ここでは、基本的な起き攻めの選択肢について説明していこう。

●**パワーボムを重ねる**／相手が打撃を予想して、ガードやブロッキングを入れている場合に決まる。単純だが必要な選択肢だ。できれば、相手の投げ間合い外から強パワーボムを使っていくようにしたい。

●**スパイラルを重ねる**／起き上がりにならずに密着状態まで接近して、投げ返しを誘って弱スパイラルを出す。相手が起き上がりに投げを入力していると、投げを回避しつつ投げスカリモーションにスパイラルが決まる。

●**中段技を重ねる**／リープアタックと立ち強◎がある。スタングが狙えそうな場合は迷わず立ち強◎を。リープからの連係も用意しておこう。

●**下段技を重ねる**／しゃがみ強◎はリーチを生かして、やや遠くから先端を重ねるような使い方も有効。密着状態なら、しゃがみ弱◎始動のターゲットと、しゃがみ弱◎→弱パワーボムといった連係で選択をかけるのもいい。

●**近距離立ち中◎を重ねる**／近距離立ち中◎を重ねてそこからの連続技を狙う。きちんと重ねれば、ジャンプ脱出や、投げ返しに対しても勝てる。大ダメージを期待できる選択肢だが、アレックスは上段ブロッキングを狙われやすい点は注意したい。

●**立ち弱◎→パワーボム**／ガードで固まっている場合、ジャンプで逃げようとしている場合に効果的。

●**エアスタンビート（以下スタンビート）を使う**／スパイラルと同様、密着状態で相手の投げスカリを誘って弱で出したり、めくりになるように距離に応じて中or強を使い分けるのも有効。密着状態でしゃがみ弱◎キャンセルから強で出すのも、めくりになるパターンだ。スタンビートはヒット後間合いが離れず、クイックスタンディングも取れないため、さらに起き攻めを続行しやすいのが大きな利点だ。

着地攻め

通常技で空中の相手を落とした場合、相手はダウンせずに着地する。ここに攻撃を仕掛けるのが、俗に「着地攻め」といわれる攻撃パターンだ。アレックスの場合、ジャンプ攻撃で空中の相手を落とすことも多いので、着地攻めのチャンスは少なくない。

ジャンプ攻撃で空中の相手を落とした場合は、吹っ飛んでいく相手をダッシュで追いかけていこう。相手が着地する直前に着地点で待ちかまえるような状況にできれば攻めやすく、非常に有利だ。

着地攻めの選択肢のバリエーションは、起き攻めの場合とほぼ同じものが使えるが、有効なのはパワーボムを重ねるパターン。ここで暴れて手を出してくる相手の場合には、連続技狙いの近距離立ち中◎を重ねていく攻めを混ぜていくといいたいだろう。



ジャンプ攻撃で空中の相手を落としたら、ダッシュで素早く接近して着地攻めを仕掛けよう。パワーボムor近距離立ち中◎からのコンボを狙おう



地上戦について

対地接近防御

1ページ目でも述べた通り、アレックスにとっての地上戦は、防衛的な意味合いが強い。相手を近寄らせずに、自分の動きやすい間合いをキープすることを重視していこう。

通常技のうち、牽制技として使いやすいのは、遠距離立ち中◎、◆+中◎、しゃがみ中◎といったところ。特に使いやすいのは◆+中◎で、上方向にも攻撃判定があるため対空にもなるし、低い位置まで攻撃判定が持続しているので相手のしゃがみ技を潰せる場合もある。スキも小さく、空振りしても非常にリスクが低いので多用していこう。

ヒット時のリターンを考えると、中or強Fチョップを振り回すのも悪くない。ヒット時は、間合いに応じて適切な追い打ちを決めていきたい。

遠距離立ち中◎の間合いよりも内側に入れたら、しゃがみ弱◎or弱◎のような小技で追い払うことも必要。また、立ち中◎を振り回し、常に弱orEXFチョップまで入力しておくのもいい。立ち中◎は意外に接近戦に強く、ヒット時はFチョップまでつながりダメージも期待できる。特に接近戦で立ち技を多用してくるキャラには有効だ。

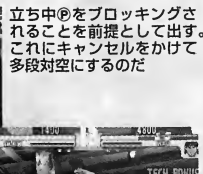
対空のバリエーション

アレックスには、エアニスマッシュ（以下エアニー）という「いかにも対空用」な上昇系必殺技がある。しかし、この技は潰されやすい割に着地のスキが大きく、対空技として単体で使っているようなシロモノではない。基本的には空中コンボ用の技だと考えたほうがいいだろう。

メインの対空技はしゃがみ強◎。判定もそれなりに強く、当たり方によってはエアニーなどで追い打ちもできる。多段なので空中ブロッキングにも強く、着地のスキが小さいので仮にブロッキングされたとしても、大きな反撃は受けにくい。



EXエアニーやEXFチョップ、ゲージをケチるなら弱Fチョップにしてもいい

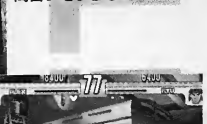


◆+強◎は、相手が跳びそうなところで完全に先読みで出して、ジャンプの昇りに当てるような感じで使うと効果的。スキは小さいので、空振りしてもリスクは低い。立ち中◎からキャンセルでEXエアニーやEXFチョップへつなぐコンビネーションも、多段対空として使える。EXエアニーなら、立ち中◎ヒット時にも連続技となる。

空ジャンプを読んだら、着地点にパワーボムやヘッドバットを重ねるのもいい。ヘッドバットは、少し後ろに下がって先端で掴むように出せば、ジャンプ攻撃を出されて食らっても、地上の連続技につながる危険を低くできる。



空ジャンプを読んだら、レバーを後ろに入れて後退、間合いをずらして……



着地点にヘッドバットを重ねる。着地まで空中ブロッキングを残そうとする相手には特に有効

スーパーアーツ戦術概論

SAI・ハイパーボム

連続技になるパターンは、中or強Fチョップヒット時しかない。ただし、スタンガンヘッドバット（以下スタンガン）と違いノーキャンセルでも連続技になるため、余裕でヒット確認してつなげられる強みはある。中or強Fチョップヒット時は逃さず決めていきたい。

ブロッキングからの反撃技として決めていくのも重要。ブロッキングからの反撃といっても、地対地ブロッキングの場合と、対空ブロッキングの場合とでは状況がまったく違うので、それぞれ説明していこう。

地対地ブロッキングの場合は当然ながら、ブロッキングの成否を確認してからレバー入力を始めてもまず間に合わない。ブロッキング入力と同時にレバー入力をして、ブロッキングの成功を確認した場合のみボタンを押す、という操作が理想的だ。

対空ブロッキングの場合はブロッキングの成否確認は楽だが、ハイパーボム（以下ハイパー）自体の入力タイミングには神経を使いたい。相手の着地タイミングを良く見て、着地の瞬間にハイパーを重ねるようにしよう。重ねのタイミングが甘いと、ジャンプで回避されてしまう可能性があるからだ。着地にタイミング良く重ねるコツさえつかめば、地対地ブロッキングからよりは狙いやすいだろう。

また、対空ブロッキング後に着地を狙うのと同じような感覚で、相手の跳び込みの着地に直接重ねて対空っぽく使う手もある。

掴みの判定が出るまでは無敵であることを生かして、リープ後や空ジャンプの着地など、相手が手を出してきそう（投げ入力をしそう）なところで仕掛けていくのも悪くはない。ただし、相手が手を出して来なかった場合はジャンプで簡単に回避されてしまうので、警戒している上級者にはあまり通用しないものと考えよう。むしろ、ハイパーに対する警戒心を高めている上級者に対しては、もつれたときにジャンプで逃げたがる心理を逆手に取った選択技（要は打撃）を用意しておきたい。

意外に見落としがちなのは、ガード後の反撃技として決めるパターン。発生が早く、リーチもそこそこあるのでチャンスは少なくない。キャラごとに狙い目の技をチェックしておくといいたいだろう。



タイミングが悪いと、ジャンプで逃げられてしまう可能性がある

SAII・ブーメランレイド

ブーメランレイド（以下レイド）は、爆発力の面ではハイパーやスタンガンには及ばないものの、連続技として決められるチャンスが多いのが特長。相手を選ばず安定した試合展開が望めるスーパーアーツといえるだろう。ストック数が2なので、レイドを1本ストックしながらEX技にSAゲージを使いつつ闘えるのも大きな利点だ。

確実にマスターしたいのは、近距離立ち中⑧を経由する連続技。「近距離立ち中⑧→EXFチョップ→レイド」と「近距離立ち中⑧→レイド」の2パターンだ。ダメージ、スタン値とも、EXFチョップをはさんだ場合のほうが若干高く、ゲージ消費量に対するダメージ効率、という点では近距離立ち中⑧からレイドへつないだ場合のほうが優れている。

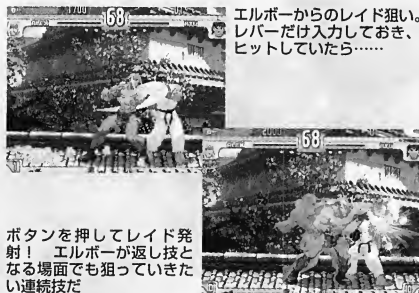
エルボーからSAキャンセルで連続技にするパターンはヒット確認の難さがネックだが、実戦レベルの連続技として認識されつつある。エルボーのSAキャンセル可能時間から考えて、ヒット確認するなら中or強エルボーを使わないと厳しいだろう。エルボーを出したらとりあえずレバー入力だけしておき、エルボーが当たる瞬間に意識を集中、ヒットしたらボタンを押す、という操作になる。ヒット確認の成功率を上げるコツは、なるべく遅くSAキャンセルする入力タイミングを手になじませることだ。

中or強のFチョップがやや離れた間合いでヒットした場合は、EXエルボー→1段目SAキャンセルレイドという連続技を決めるのがベスト。

中or強のFチョップを振り回した後に、エルボーのタメを作っておくクセをつけておけば簡単な連続技だ。EXエルボーが反撃技として入る場面でも、SAキャンセルでレイドへつなぐのが理想。

リープアタックからつなぐ場合、間合いを合わせてしゃがみヒットさせないとつなぎが難しい。目安として、密着からしゃがみ弱⑨を当てた位の間合いがつかぎやすい。しゃがみ弱⑨×2からのヒット確認もマスターすれば戦力になるが、ほぼ密着からでないと投げまで入らないので注意したい。

「一発逆転バクチ起き攻め」としてなら、しゃがみ弱⑨→レイドという手もあり。「この起き攻めを決めなきゃ負け」という時に狙おう。



ボタンを押してレイド発射！エルボーが返し技となる場面でも狙ってほしい連続技だ

SAIII・スタンガンヘッドバット

決まればハイパーと同等の大ダメージを奪える割に、SAゲージが短く回数を使えるのがポイント。確定状況は少ないので、ややバクチ気味に多用して、回転を良くしていく方針がいいだろう。外したとしても大きな反撃は受けにくいので、ヒットする見込みのある場面では、あまり出し惜しみしないほうが良い結果が出やすい。

最も初歩的な使い方は、中or強のFチョップやエルボーをガードさせてSAキャンセルで出す連係。ジャンプでは回避不能な連係になるので、脱出法を知らなかったり、免疫のない相手はハマリまくる。ただし、この手の連係は完全に回避不能になる状況はなく、全キャラ反撃法（回避法）が確立されているので、免疫のある相手には高確率でしのがれてしまう。この手の連係のみに頼っていると最終的に上級者には勝ち目がないので、スタンガンでがんばりたいならこれ以外の戦術も身につけていきたいところだ。

注目したいのは、空ジャンプの着地やリープ後など、お約束の投げ合いが発生する場面を出すパターン。スタンガンは入力完成から上昇中までは完全無敵なので、相手の投げをスカして投げ空振りモーションを掴む、という作戦だ。弱⑨+弱⑨同時押し入力でグラップディフェンスの保険をかけておくといいたいだろう。同じことをハイパーやレイドでもやることもできるが、レイドはリスクが大きすぎるし、ハイパーはゲージが長すぎるのがネック。スタンガンはこの戦術と相性がいい。

中or強Fチョップのヒットから連続技にする場合はSAキャンセルが必要で、通常のヒット確認はほとんど無理。だが、相手の投げスカリを誘い、そこに中Fチョップを合わせる戦術と組み合わせれば、ヒット確認することも充分可能になる。中Fチョップを出した時点で相手の状態を確認し、投げスカリモーションが出ていたらSAキャンセルで弱スタンガンを出す、という作戦だ。投げスカリモーションに中Fチョップを合わせる狙いどころについては、次ページで解説していこう。

その他の狙いかたとしては、相手の跳び込みに対して弱を出して対空っぽく使う、ダウンさせた相手の起き上がりに直接重ねる、通常技で相手を落とし、着地に重ねる、といったものが効果的だ。



投げスカリのスキに入らなくても、非常に回避が困難な状況であることは確か

『3rd』対応新戦術

コンボ始動技である中or強Fチョップは、密着状態でヒットすれば最低でもバックドロップを決めることができ、大ダメージにつながる。スーパーアーツを使ったコンボを決めれば、致命的なダメージを奪うことも可能だ。しかし、漫然とFチョップを振り回していても、まずそういったチャンスは訪れない。ここでは、中or強のFチョップを「狙って」当てる戦術について考えてみよう。

投げスカリモーションを狙え

具体的には、お約束の投げ合いが発生する状況などで相手の投げをスカらせて、投げスカリモーションにFチョップを叩き込むパターンが主な狙い目となる。

仕掛けやすいのは、起き攻め時、リープアタック後、相手の空ジャンプ（スカシ投げ狙い）の着地点といったところ。それぞれ説明していこう。



起き上がりにわざと密着するようなフリをして、相手の投げ返しを誘い、中Fチョップを狙う。スタンガンストック時は、相手の投げスカリが見えたら、SAキャンセルスタンガンまで入力してしまう

①起き攻め

相手の起き上がりに、密着すると見せかけてギリギリで相手の投げ間合い外に立ち、投げ返しを誘って中Fチョップを重ねる。相手が投げを入力をしていれば、投げスカリモーションに中Fチョップがヒットする。なお、Fチョップはモーション中に投げられ判定が若干後退する瞬間があるが、この性質をアテにするのではなく、うまく相手キャラの投げ間合い外から仕掛けるようにしよう。

②リープアタック後

ヒットorガード後に、ギリギリ相手の投げ間合い外に落ちるようにリープアタックを出し、中Fチョップを出す。相手が投げ返していれば、投げスカリモーションにヒットする。単純な連係だが、この状況において投げのプレッシャーを感じている相手は、かなり引っかかりやすい（逆に、ここで投げ返しをして来ないような相手は、リープ

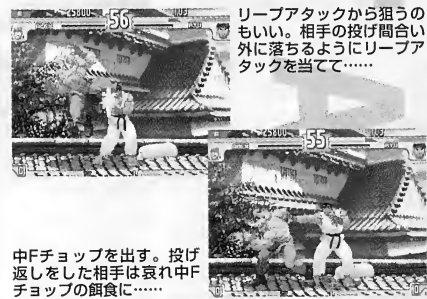
投げをくらいまくるハズ）。投げ間合いの狭いキャラにとっては、かなりイヤな戦術になるはずだ。

①のパターンにも同じことが言えるが、微妙な投げ間合いの誤読を利用する戦術なので、一歩間違えるとあっさり自分が投げられてしまう場合もある。しかし、ミスっても通常投げ一発食らうだけなのに対し、こちらの狙いは中Fチョップからのコンボ。臆せず積極的に狙っていこう。

③空ジャンプの着地を狙う

スカシ投げ狙いの空ジャンプの着地に対して、タイミング良く中or強Fチョップを重ねる。このパターンは、必ずしも相手の投げスカリモーションを狙った戦術ではないが、実際よく当たる。

ただし、①や②のパターンに比べてややリスクは高い。ジャンプ攻撃を食らったり、重ねが甘いと着地必殺技等にも負けやすいので注意したい。



リープアタックから狙うのもいい。相手の投げ間合い外に落ちるようにリープアタックを当てて……

中Fチョップを出す。投げ返しをした相手は衰れ中Fチョップの餌食に……

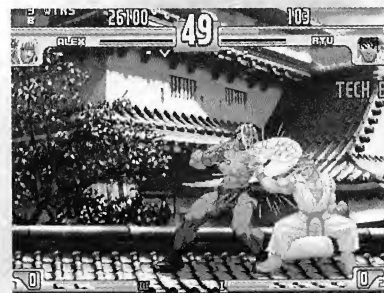
苦手とするキャラへの対処

エルボーを取れる相手

高確率でエルボーをブロッキングされる場合というのは、こちらがエルボーを出すポイントを読まれている場合が多い。タメ技なので、動きからタメの有無を見切られて、ある程度出しどころを予想されやすいのは仕方がない部分もある。

タメができるポイントであっても、むやみにエルボーを出すのは控え、エルボーを出すにしてもタイミングをずらすなどの工夫をしよう。

また、エルボーを予測してブロッキングを狙っている瞬間の相手は、それ以外の攻めに対する対応が遅れることが多いので、ダッシュからの投げや、強スパイラルも効果的。弱エルボーをわざと届かないように出すのも悪くない手だ。

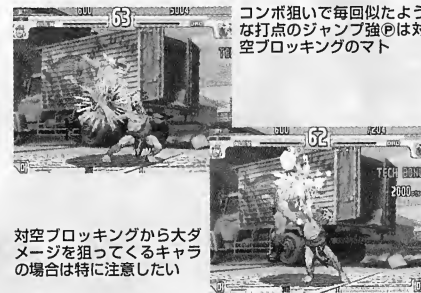


エルボーをブロッキングされるのは、基本的に読まれているからだと考えていい

対空ブロッキングがうまい相手

跳び込みの要となるジャンプ強㊟だが、これを正確に対空ブロッキングして、なおかつそこから痛い反撃を狙ってくる相手というのは非常にやりにくい。こういった相手には、とにかくスカシ投げを多くしていくのが一つの手。

対空ブロッキングから気が効いた反撃を決めようとしている場合は、スカシ投げには対応できないことが多い。相手が対空技を出してきたり、グラップディフェンスが多発するような展開になってきたら、ジャンプ攻撃を出しても対空ブロッキングから大反撃を受ける確率は低くなるはずだ。バランス良くスカシ投げを混ぜているのに、対空ブロッキングから痛い反撃を食らう場合ももちろ



対空ブロッキングから大ダメージを狙ってくるキャラの場合は特に注意したい

コンボ狙いで毎回似たような打点のジャンプ強㊟は対空ブロッキングのマト

んあるが、これは読み負けなので仕方がない。

もちろん、スカシ投げを混ぜる以外に、各種のジャンプ攻撃を混ぜるなどして、対空ブロッキングのタイミングをずらしていくのも効果的。

ジャンプ強㊟を使うにしても、打点を変えることによって、ある程度ブロッキングミスを誘う効果はある。ジャンプ強㊟以外のジャンプ攻撃も混ぜて、打点や間合いの変化をつければ、さらに効果的だ。

ジャンプ中㊟はリーチが長く、間合いの変化による揺さぶりが掛けやすいし、打点を下げれば近距離立ち中㊟につなぐこともできる。ジャンプ弱㊟や弱㊟を思いっきり高い打点で当てるのも手だ。地上連続技にはつなげられないが、パワーボム等へ連係させて行けば充分有効な攻め手となる。



とにかくスカシ投げを多めにするのが手っ取り早い対処法。抜けるまで投げつけてやろう



FIGHT A NEW RIVAL!!

ユン 対戦攻略

全体的に技のリーチが短いため中距離での闘いはやや苦手だが、その反面、接近戦での強さは計り知れない。相手のガードを崩す細かい攻めと一撃必殺の連続技。この二つをバランスよく狙っていき、バリエーション豊かに攻め立てていこう。

雷撃蹴を使った攻め・基本編

打点は低めを心掛ける

滑空速度が非常に速いため、通常の跳び込みより対応されにくく、弱・中・強で降下角度に変化をつけられる雷撃蹴。着地後の連続技が決まりにくいとはいえ、この技はやはりユンの主力となる攻勢手段だ。まずは、弱～強の降下角度の違いを把握して間合いによる使い分けを覚え、相手キャラクターの足元を狙うよう心掛ける。これさえ守っておけば、着地からの連係が投げなどに割り込まれることがなくなり、攻めやすくなるはずだ。



雷撃蹴は間合いに応じて弱・中・強を使い分け、そこからの選択技を生かすためなるべく深く当てることを心掛けよう

雷撃蹴からの攻めを再確認

雷撃蹴を当てたあとは、何度も言うように連続技が決まりにくい(深めに当てれば可能だが……)。そのため、基本的には「ヒット後の連続技を狙う」というよりも、「着地後に選択技を迫る」といった意味合いで使い、相手を崩していくといい。

主な選択技は、近or遠距離立ち中@→立ち強@→中@強@のターゲットコンボ(以下、中@TC)としゃがみ弱@、そして投げ技の3つだ。中@TCとしゃがみ弱@はブロッキングを狙う相手へ対となる選択技。中@TCがヒットしていたら3発目まで出し切って連続技にし、ガードされていたら隙の小さい2発目で止めて攻勢を維持する。しゃがみ弱@は目押しで2発出しておき、ヒット確認からの弱絶招歩法or揚炮or槍雷連撃を狙っていく。また、ヒットノガードに関係なく、1発からの中@強@や投げ技など、ガードを崩す選択技も有効だ。投げ技は通常投げと前方転身だが、基本的には通常投げを使い、後述する「めくり雷撃蹴」を狙うために画面端へ投げるようにしていこう。

なお、雷撃蹴が浅めに当たり、相手が投げを入れた場合、通常投げはタイミング次第でグラ

ップディフェンスが発生することもあるが、基本的にその3つの選択技は負けてしまう。このときのフォローとして重要なのが、垂直ジャンプする選択技だ。相手の投げスクリモーションに雷撃蹴を決められ、そこから再度選択技を迫っていくことが可能。これを嫌がり、ジャンプを落していく相手に、再び前述の選択技が生きてくる、といった具合だ。雷撃蹴のヒット状況を確認できるのが理想ではあるが、単純にプレッシャーをかける役割も果たしているので、深めに当てた場合でも、十分有効な選択技として機能してくれるぞ。



雷撃蹴が浅めに当たってしまったら、垂直ジャンプして相手の投げスクリモーションを出させる。そして…

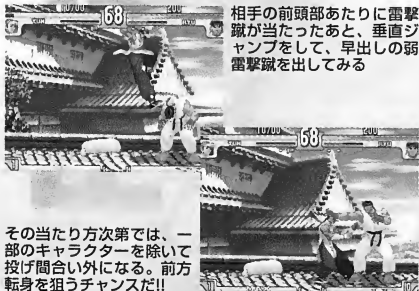
雷撃蹴を決める。このあとは、再度選択技を迫ることが可能。選択技を使い分けて相手を翻弄していこう



雷撃蹴を使った攻め・応用編

投げ間合いから外す

基本編で述べた、垂直ジャンプの選択技。最初の雷撃蹴が高い打点で当たった時に、その垂直ジャンプから早出しの弱雷撃蹴を当てるとヒットバックのおかげで投げ間合い外になることがある。このへんは感覚で覚えてもらうしかないが、その弱雷撃蹴からの前方転身は非常に有効な連係だ。ヒューゴー、アレックスなど投げ間合いの広いキャラクターには無意味となってしまうが、それ以外のキャラクターの投げ間合いであれば、その外から前方転身を決めることができる。



その当たり方次第では、一部のキャラクターを除いて投げ間合い外になる。前方転身を狙うチャンスだ!!

スカし雷撃蹴

スカし雷撃蹴とは、相手の目の前に着地して投げ技や下段攻撃を狙うというもの。雷撃蹴をブロッキングしてくる相手に対して有効な選択技だ。密着した間合いでは垂直ジャンプor垂直HJ弱雷撃蹴を。離れた間合いでは、相手との距離に応じて、垂直、斜め、HJなどを使い分けて、中or強の雷撃蹴を用いる。また、遠距離からHJなどで跳び込む時に相手が対空技を狙ってくるようなら、弱雷撃蹴でジャンプ軌道を大きく変化させ、相手の対空技を誘ってみるのもおもしろい。



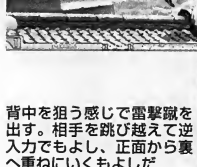
投げや下段でガードを崩す。投げは通常投げを、下段はしゃがみ弱@×2からの連続技を狙っていく

めくり雷撃蹴

めくり雷撃蹴は主に2パターンある。一つは相手を跳び越えてからの逆入力弱雷撃蹴。もう一つは、画面端に追い詰めた状況で起き上がりに重ねるものだ。前者は基本編で述べた垂直ジャンプを前方にすることで狙うことができる。めくりヒットにも関わらず表に落ちるため、幻惑効果は高いが、雷撃蹴は高い打点で当たるのでその後の状況はあまりよろしくない。一方、後者は連続技を狙えるので超重要。ユン、ヤン、いぶき、レミー、Qに対しては狙えないが、必ずマスターしよう。



相手を画面端に追い詰めた状況は、連続技を狙えるめくり雷撃蹴のチャンス!! 起き上がりに合わせて……



背中を狙う感じで雷撃蹴を出す。相手を跳び越えて逆入力でもよし、正面から裏へ重ねにいってもよしだ



間合い別の戦術

中距離戦のポイント

冒頭でも述べたとおり、yunは中距離戦での闘いはやや苦手。ここはやや雷撃蹴で近づきたいところだ。しかし、相手によってはそれだけでは厳しく、特に対応の上手い相手だと通常技などの差し合いを強いられる。

この間合いで牽制効果の高い技は、遠距離立ち中④や遠距離立ち強⑥、しゃがみ中④など。遠距離立ち中④はリーチが長いだけでなく、斜め上方向へと技を出すので、相手の跳び込みを未然に防ぐことができる優秀な技だ。是非活用していきたい。また、yunは絶招歩法と鉄山靠といった突進力ある必殺技を持っているので、それを奇襲技として使ってみるのも有効。絶招歩法は間合いにもよるが、基本的にガードされると簡単に反撃を受けてしまうので、相手の牽制技の戻りへ合わせて出し、確実に当てることを心掛けよう。鉄山靠は技の途中モーションが低姿勢になるので、相手の牽制技を潜ることが可能。このとき使うのはヒット時に見返りのある中or強の鉄山靠がベストだ。SAゲージに余裕があるなら攻撃発生早いEX鉄山靠も使っていこう。



遠距離立ち中④はリーチが長いので、牽制効果が非常に高く、跳び込みも防げる優秀な技

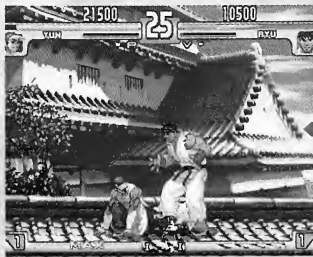


中or強鉄山靠で相手の牽制技を潜る。ブロックされないよう注意して使っていこう

近距離戦のポイント

相手からダウンを奪う、または雷撃蹴で近づくことができればyunの得意とする接近戦へ。この間合いで有力な技は、中⑥TCやしゃがみ弱④を始め、しゃがみ中④、◆+中④など。もちろん、雷撃蹴を使ったラッシュも強力だ。中⑥TCとしゃがみ弱④に関しては、前述の通りヒット確認が重要となり、しゃがみ中④と◆+中④は連係を組み立てて少し間合いが離れた時に活躍する。また、そのしゃがみ中④は単発技として使うだけでなく、相手の動きを封じるために、キャンセルして中鉄山靠へ連係させてみるのもいい。

なお、これら高性能な通常技を多く持つyunは、接近戦で相手に与えるプレッシャーが大きい。それゆえに相手はガードしがちになり、投げ技が決まりやすくなる。特にしゃがみ弱④などの小技から歩いて投げるのは有効(yunに限ったことではないが……)。相手がこれを警戒して、歩くのを見てからグラップディフェンスを入力してくるようなら、歩いて近距離立ち弱④始動TC(以下、弱⑥TC)などを狙い、強引に投げと打撃の2択を迫ってみよう。



しゃがみ弱④など、小技からの歩き投げ。これを警戒する相手に対しては……



歩いてグラップディフェンスを誘い、見返りのある弱⑥TCなどを狙う。裏には注意

対空はどうする？

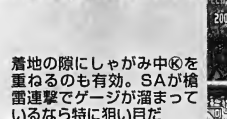
基本はブロッキング

基本は対空ブロッキングで待ち構えるのが望ましい。すべての攻撃を取ることは当然不可能だが、最も手堅い選択肢といえる。空ジャンプ投げに対しては、しっかりグラップディフェンスで対応できるようにしておき、時には後ろジャンプや垂直ジャンプなどで柔軟に対応していこう。

対空ブロッキング成功時に狙いたい技は、近距離立ち中④。このあと、ゲージがないならHJキャンセルからのジャンプ強⑥を当て、着地際を攻め立てる。SAが揚炮なら、近距離立ち中④→弱⑥or中鉄山靠→揚炮の連続技を。幻影陣ならそのまま発動し、後述する幻影陣コンボを狙っていこう。また、このほかにも、着地の際に重ねるしゃがみ中④→中絶招歩法or槍雷連撃が狙いやすいぞ。



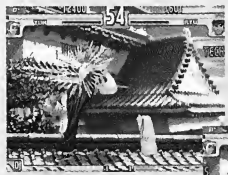
対空ブロッキング成功時は、近距離立ち中④で反撃。さらに追い打ちも狙えるので見返りが大きい



着地の際にしゃがみ中④を重ねるのも有効。SAが槍雷連撃でゲージが溜まっているなら特に狙い目だ

相手の跳び込みを潜る

対空技は判定面を見るなら二翔脚が最も有効。といたいところだが、ブロッキングされた時の反撃はやはり怖い。間合いをしっかりと判断できるのであれば、近距離立ち中④が最もリスクの低い選択肢といえるだろう。この技を出すときは必ずHJキャンセルまで入力しておき、ヒットしたらジャンプ強⑥で追い打ち、ブロッキングで取られたらHJキャンセル後に空中ブロッキングを入力しておく。こうすることで相手のブロッキング後のジャンプ攻撃をくらったとしても空中ヒットなので連続技を受けることはなく、タイミングが合えば、そのジャンプ攻撃を空中ブロッキングで取ることができる。また、この近距離立ち中④は、相手の跳び込みを潜ってから狙うのも有効だ。



HJキャンセルからの空中ブロッキングを入力しておけば、相手の出してきた反撃を取れる可能性がある

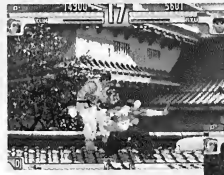


近距離と遠距離の間合いを判断できるなら、近距離立ち中④がローリスク。ブロッキングを取られても……

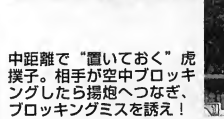
こんなのも使ってみる？

◆+強⑥の打開は大きく踏み込み、後方へ伸ばした手にも攻撃判定がある。これを利用して、相手の跳び込みに対して出せば、その下を潜り、裏から当てるのが可能だ。近距離での跳び込みに対しては空振りしてしまう恐れがあるので、基本的には中距離からの跳び込みに対して使っていくようにしよう。

次に、SAに揚炮を選んだときに限り有効な、虎撲子による対空。これは基本的に狙って行うのではなく、相手が跳び込みたくなるような状況で虎撲子を“置いて”おき、空中ブロッキングさせることが目的。そして、そのブロッキングを確認したらSAキャンセルで揚炮へつなげ、相手のブロッキングミスを誘うというものだ。



少し遠い間合いからの跳び込みに対して◆+強⑥を出せば、後方の攻撃判定を裏から当てることができる



中距離で“置いておく”虎撲子。相手が空中ブロッキングしたら揚炮へつなげ、ブロッキングミスを誘え！

スーパーアーツについて

超攻撃的SA 幻影陣

前作「2nd」ほどの強さは見えないものの、徐々に発展してきた幻影陣。「3rd」では発動後に9フレームの硬直時間があるため、対空などディフェンシブな使い方は難しいが、連続技と連係の強さは健在だ。まずは、その最大の狙いともいえる連続技「幻影陣コンボ」をいくつか紹介しよう。

は健在だ。まずは、その最大の狙いともいえる連続技「幻影陣コンボ」をいくつか紹介しよう。

始動技となるのは、弱⑨TCと近距離立ち中⑨の二つ。前者は連続技や前述のプレッシャーをかけた投げとの2択に用い、3発目の中⑨にキャンセルをかけて幻影陣を発動する。後者は対空や対空

ブロッキング後の反撃、また、起き上がりに下段ブロッキングを狙う相手に重ね、ヒットしたら素早くノーキャンセルで発動していく。コンボ内容は下記の通り。画面端と画面中央による状況別、そしてキャラクター別のコンボ内容をしっかり覚え、確実にダメージを奪えるようになろう。

弱⑨TCからの幻影陣コンボ

画面中央 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠×2→中絶招歩法→近距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
全キャラクター

基本となる運びパターン。ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックスに対しては下記のコンボが入るので、それ以外のキャラクターに用いる。近距離立ち強⑨後の◆+強⑨は少し前進して、相手の浮きに合わせて当てていこう。

画面中央 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→立ち強⑨→弱or中絶招歩法→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
ユリアン、ヒューゴー、Q、アレックス

立ち強⑨後の絶招歩法がポイント。ユリアン、アレックスに対しては中絶招歩法、ヒューゴー、Qに対しては弱絶招歩法にし、虎撲子を当てていく。近距離立ち強⑨後、◆+強⑨の当て方は上記のコンボと同じだ。

画面端 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→遠距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
全キャラクター

画面端といっても、ある程度離れたところからでも狙える。◆+強⑨後の遠距離立ち強⑨は少し前進してから当て(◆+強⑨が出ないように注意)、素早く◆+中⑨を2回。そして、相手の浮きに合わせて技を出していこう。

画面端 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→遠距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨→虎撲子→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まこと

全キャラクター共通パターンの応用。遠距離立ち強⑨からの◆+中⑨を早目に出すことが虎撲子を当てるためのコツ。強鉄山靠は遅すぎると幻影陣のタイマーが切れるので、その前の遠距離立ち強⑨からキャンセル気味に出そう。

画面端 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→遠距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→(◆+中⑨→虎撲子)×2→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
春麗、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、トウエルヴ

空中でのやられ判定が横に広いキャラクターに対して決まるコンボ。他のものと比べて比較的簡単だ。一応、リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まことに決められるが、この場合は難しいのでオススメできない。

画面端 ●弱⑨TC→幻影陣→しゃがみ中⑨→遠距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→虎撲子×4→強鉄山靠→中鉄山靠→◆+強⑨→弱絶招歩法

決まるキャラクター
Q

Q限定の画面端コンボ。遠距離立ち強⑨までは通常のものと同だが、そのあと虎撲子を4発当てられる。虎撲子と虎撲子の間に少し前進するのがポイントだ。難度は高いが、総合ダメージが高いので是非マスターしてほしい。

近距離立ち中⑨からの幻影陣コンボ

画面中央 ●近距離立ち中⑨→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中⑨→虎撲子→強絶招歩法→近距離立ち強⑨→◆+強⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
全キャラクター

近距離立ち中⑨始動の運びパターン。幻影陣中の近距離立ち中⑨を当てたら、少し前進して虎撲子を出し、素早く次の強絶招歩法へ。あとは弱⑨TCからの運びパターンと同様に近距離立ち強⑨から少し歩いて◆+強⑨を決める。

画面端 ●近距離立ち中⑨→幻影陣→遠距離立ち強⑨×2→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
全キャラクター

画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中⑨→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中⑨→虎撲子→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠……といった具合に、運びパターンの前半と組み合わせていこう。

画面端 ●近距離立ち中⑨→幻影陣→遠距離立ち強⑨×2→◆+中⑨→虎撲子→◆+中⑨×2→遠距離立ち強⑨×2→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
リュウ、ケン、豪鬼、ショーン、ユリアン、まこと

立ち中⑨始動全キャラクター共通パターンの応用。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中⑨→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中⑨→虎撲子→遠距離立ち強⑨→◆+中⑨→虎撲子→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠……とする。

画面端 ●近距離立ち中⑨→幻影陣→遠距離立ち強⑨×2→(◆+中⑨→虎撲子)×2→◆+中⑨→遠距離立ち強⑨→強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法

決まるキャラクター
春麗、ネクロ、エレナ、ヒューゴー、トウエルヴ

画面端より少し離れているときに用いる運びパターンと組み合わせたものは、タイマーの残量の関係上、◆+中⑨→虎撲子を2セット決めにくい。なので、上記の応用パターンで紹介したものを活用しよう。

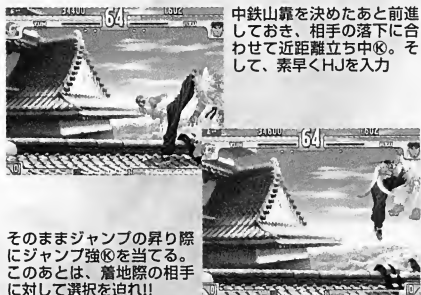
画面端 ●近距離立ち中⑨→幻影陣→遠距離立ち強⑨×2→虎撲子×5→強鉄山靠→中鉄山靠→◆+強⑨→弱絶招歩法

決まるキャラクター
Q

画面端の近距離立ち中⑨始動なら虎撲子を5発決められる。画面端より少し離れている場合は、近距離立ち中⑨→幻影陣→弱絶招歩法→近距離立ち中⑨→虎撲子→遠距離立ち強⑨→虎撲子×2→強鉄山靠……に切り換えよう。

幻影陣コンボ追い打ちの補足

左ページで紹介した幻影陣コンボの後半部分である「強鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法」。最後の強絶招歩法の部分をアレックス、いぶき以外のキャラクターに対し、「近距離立ち中⑧→HJキャンセル強⑧」にできる。また、エレナ、春麗、まこと、Q（限定コンボに関しては記してあるが）に対しては、「中鉄山靠→中鉄山靠→強絶招歩法」を決められる。前者は中鉄山靠を決めたあとに前進しておき、落ちてくるところを近距離立ち中⑧で低めに拾うのが決めるためのコツだ。このあと相手の着地際を攻めることができるので、有効に使っていい。後者はダメージアップのための追い打ち。状況によっては狙っていい。



そのままジャンプの昇り際にジャンプ強⑧を当てる。このあとは、着地際の相手に対して選択を迫れ!!

安定性抜群 揚炮

連続技で決められるパターンが多く、最も安定したSAといえる揚炮。ここではちょっとおもしろい決め方を紹介しよう。一つは前述の幻影陣コンボで紹介した空対空ジャンプ攻撃から。揚炮は引き付けて出さないと3発クリーンヒットさせられず、また幻影陣コンボと同様にブロッキングされる可能性はあるが、狙いどころのひとつとして覚えておくといいだろう。もうひとつは、自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対して中鉄山靠の裏を当てたあと。こちらは前述のものとは違って、しっかり連続技として成立する。

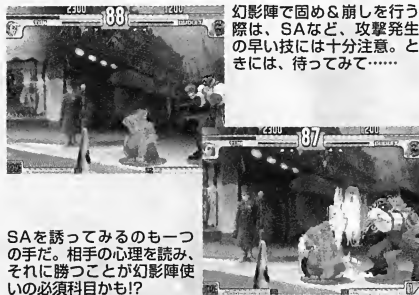


自分が画面端を背にし、相手の跳び込みに対して中鉄山靠の裏を当てたあと、裏へ吹き飛ばしたら……

振り向いたあとに揚炮を入力。できる限り相手の落下を引き付けて出すようにしよう

幻影陣中に狙う崩しと固め

幻影陣はコンボを狙うだけでなく、不意に発動してラッシュをかけるのも強い。ただし、前述した通り発動後に9フレームの硬直があるので、立ち合いで発動するのではなく、しゃがみ中⑧や鉄山靠をキャンセルして発動する形が望ましい。このあと固めにくくなら遠距離立ち強⑧orしゃがみ中⑧キャンセル強鉄山靠。もちろん、ヒットしたら状況に応じて、そのままコンボを決める。崩しにいくなら中鉄山靠。幻影陣コンボでも使っているように、この技は非常にダメージが高いぞ。ただし、これらのラッシュはあくまで連係。強制ガードではないので、技の隙間にSAなどで割り込まれる可能性がある。十分注意しよう。



SAを誘ってみるのも一つの手だ。相手の心理を読み、それに勝つことが幻影陣使用の必須科目かも!?

こんな狙い方もアリ!?

幻影陣コンボの狙い方の一つとして、空対空でジャンプ強⑧などを当てたあと、着地に幻影陣を発動し、弱絶招歩法を出して立ち中⑧始動の運びパターンを決めるというものがある。これは空中ブロッキングされる可能性はあるものの、免疫のない相手ならまず決まるパターン。空中ブロッキングしてくる相手だとしても、しゃがみ中⑧などの下段に着地に重ねれば、ほぼ確実に決まる。これを狙う際の注意点はジャンプ攻撃の打点。高く当てず、相手との着地時間差が短ければ弱絶招歩法を空中で当てられない。また、ジャンプ弱⑧→中鉄山靠のTCや近距離立ち中⑧→HJキャンセル強⑧からは狙えないことを覚えておこう。

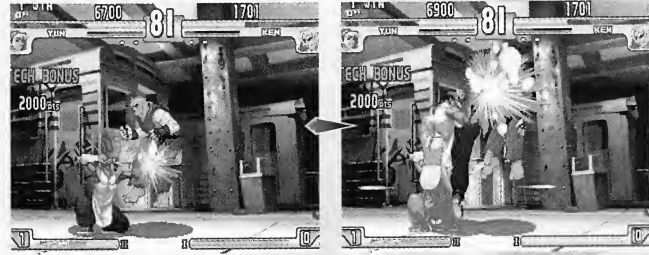


空対空でジャンプ攻撃を当てたあと、着地したと同時に幻影陣発動。このとき相手の浮きの高さに注意

そのあと素早く弱絶招歩法を出す。当たっていたら、左ページで紹介した、立ち中⑧始動の運びパターンへ

EX技がカギ 槍雷連撃

なんといってもゲージストック数の多さが魅力の槍雷連撃。EX技を多用できる点も見逃せない。そのEX技の有効な使い方として挙げられるのが、「しゃがみ中⑧→EX鉄山靠」。EX鉄山靠はSAクラスの技で反撃を受けてしまうが、それでも下段始動のローリスクな連続技として重宝する。もう一つは対空ブロッキング後の反撃に決める「しゃがみ中⑧→EX二翔脚」。間合いによってEX二翔脚が空振りする場合もあるが、EX二翔脚後は強絶招歩法で追撃可能。なかなかのダメージを見込めるので狙ってほしい。



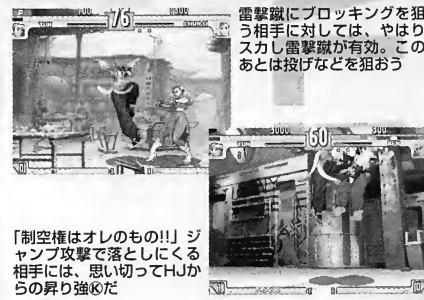
近い間合いでの跳び込みをブロッキングしたら、「しゃがみ中⑧→EX二翔脚」を狙う

EX二翔脚はキャンセルで出し、ヒット後には強絶招歩法で追い打ちしていこう

苦手とするキャラへの対策

「雷撃蹴でゴリゴリ押していった方がいいが、ブロッキングされて大反撃をくらう」というのがユンのありがちな負けパターン。これに対しては跳び込みのバリエーションを増やし、通常のジャンプ攻撃とスラシ雷撃蹴を多用してみよう。通常のジャンプ攻撃を用いる際は、なるべく引き付けて出すようにし、ブロッキングタイミングをずらすことを心掛ける。雷撃蹴と引き付けたジャンプ攻撃はブロッキングによる両対応は不可能なので、最低でもガードはさせられるぞ。もちろん、対空技で

ジャンプを落とすにくる相手には、空中ブロッキングも必要。また、垂直ジャンプ攻撃などでジャンプを落とすにくる相手には、思い切ってHJ昇り強⑧を出していくことも重要だ。しかし、中には春麗の中鉄山靠のような「横に攻撃判定が広い技」があり、これに対して雷撃蹴やジャンプ強⑧で跳び込むと打ち負けることが多い。また、当然ではあるが、スラシ雷撃蹴を狙っても着地に技を重ねられてしまう。このような技に対しては下方向に判定が強いジャンプ強⑧を使っていこう。



「制空権はオレのもの!!」ジャンプ攻撃で落とすにくる相手には、思い切ってHJからの昇り強⑧だ

雷撃蹴にブロッキングを狙う相手に対しては、やはりスラシ雷撃蹴が有効。このあとは投げなどを狙おう



FIGHT A NEW RIVAL!!

ヤン 対戦攻略

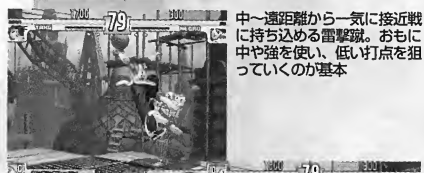
大切なのは「雷撃蹴、蠅螂斬、投げ」の3つ。スーパーアーツは、汎用性が高く、EX蠅螂斬を使いまくれる転身穿弓腿がオススメだ。

攻めの基点は雷撃蹴にあり

バリエーションを広げよう

ヤンは、他キャラに比べ、体力やリーチ、攻撃力では劣っているものの、機動力と接近戦でのラッシュ力はそれを補って余りある。

得意のパターンは、雷撃蹴で飛び込み、そこから連続技や連係に持ち込むというものだが、その際の雷撃蹴は、ガードされても投げや打撃に割り込まれないように足元を狙うのが基本。まずはこれから連続技や連係を狙い、対空技や対空ブロッ

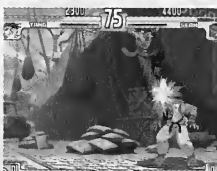


打点が低ければ投げや打撃で割り込まれることはない。近距離立ち中や、しゃがみ中からの連続技や連係を狙っていく

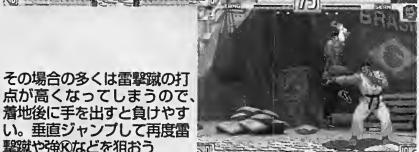
キングに対しては、以下のもので対処していこう。

対空技に対しては、その手前へ着地したり、空中ブロッキングからの反撃を狙っていく。対空技の相性次第ではジャンプ強⑨や中⑧で対空技を潰しに行くのもいいだろう。対空ブロッキングに対しては、目の前に着地して投げ（手堅くいくなら通常投げ）か、スカシ投げと見せかけて投げ間合い外に着地し、投げスかりモーションに「しゃがみ中⑨-蠅螂斬」などを狙っていく。

雷撃蹴のタイミングが単調にならないように、最



間合いが近いと、対空として置いておいた攻撃を踏むことも多い

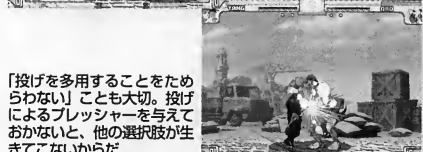


その場合の多くは雷撃蹴の打点が高くなってしまうので、着地後に手を出す勝負やすい。垂直ジャンプして再度雷撃蹴や強⑨などを狙おう

速の雷撃蹴だけでなく、たまにジャンプの下りかけ（遅いタイミング）からの雷撃蹴を交えてみることも大切だ。ハイジャンプなら、さらにそのタイミングの幅が広がるぞ。タイミングをずらすという意味では、ジャンプ強⑨や中⑧といった通常技での飛び込みも有効。「雷撃蹴→雷撃蹴」を想定している相手は、意外と「雷撃蹴→垂直ジャンプ強⑨or中⑧」をブロッキングできないものだ。背の高いキャラには空中TC（ジャンプ中⑧→中雷撃蹴）も交えていこう。



ブロッキング対策には、スカシ投げが有効。近距離はもちろんだ。中～遠距離から投げ間合いに着地できるコントロールを身につけたい



「投げを多用することをためらわない」ことも大切。投げによるプレッシャーを与えておかないと、他の選択技ができてこないからだ

画面端でのめくり雷撃蹴

画面端で相手をダウンさせてからのめくり雷撃蹴は重ねやすく、狙える状況も多いので多用する。一部の細いキャラには狙えないので注意が必要。

画面端でめくれないキャラ

ユン、ヤン、いびき、レミー、Q

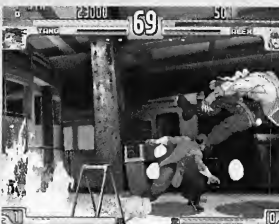
端以外でもめくりは狙える

画面端以外でも、相手の起き上がりに背中に雷撃蹴を重ねればめくりになるが、その間合い調整やタイミングは難しい。かなりの慣れが必要だ。

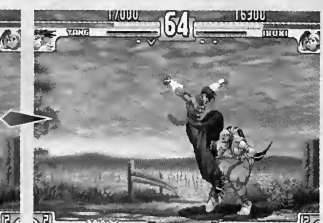
起き上がり以外でめくり雷撃蹴を狙うなら、跳び越しざまに弱雷撃蹴という手がある。打点が高いのでその後の状況はあまり良くないが、ガードを揺さぶれるという利点はある。

投げ間合い外から前方転身

前方転身は、投げ判定の発生は遅いが投げ間合いは（通常投げより）少し広い。その利点を生かし、相手の投げ間合い外からつかんてしまうのが右の連係で、通常投げの間合いが狭い相手に有効。（各キャラの投げ間合いについてはP68を参照）投げ間合いが狭いのに、雷撃蹴をくらった後に投げばかり狙う相手には、これがじつによく効く。



蠅螂斬や投げなどでダウンさせた後が狙い目。画面端に押しつけるように雷撃蹴を出せばいいだけなので、着地点を調整する必要がない。相手の起き上がるタイミングさえつかめば楽に重ねられるぞ



至近距離から相手を跳び越して、逆入力の弱雷撃蹴（弱⑧）を繰り出せばめくりになる。その後、スルリと相手の表に落ちるため、慣れない相手はこれがめくりだったのが気付かないことも多い。状況としては、雷撃蹴を当てた後などが狙いやすい



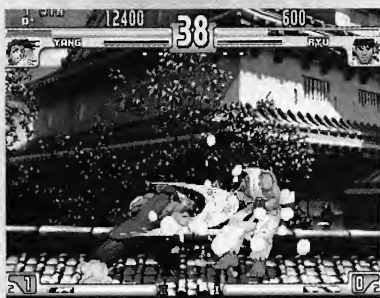
頭頂に弱雷撃蹴を当てたあとは、微妙に間合いが離れているため、投げ間合いの差を生かした前方転身が有効。相手の心理としては、雷撃蹴の打点が高いと、ヤンのほうが動き始めが遅いので、「思わぬ投げを入力してしまう」ことが多いのだ

基本にして最強の武器。

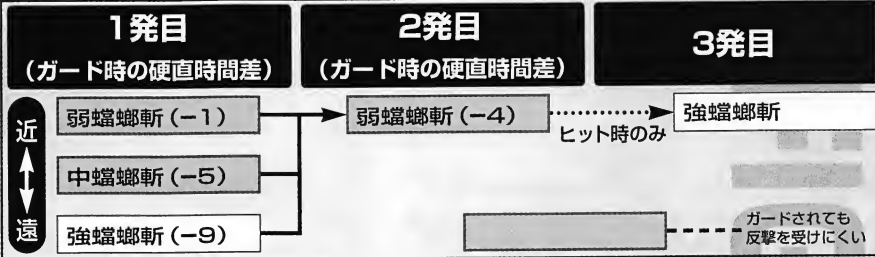
狙うはヒット確認蠅螂斬

「雷撃蹴でチャンスを作り、蠅螂斬でダメージを奪う」これこそがヤンの基本スタイル。使い所は、雷撃蹴の後や起き攻めなど、とにかく接近戦での使用頻度は非常に高い。

もちろん、狙っていくのはヒット確認蠅螂斬で、対下段ブロックの「近距離立ち中⑨→弱蠅螂斬」と、対上段ブロックの「しゃがみ中⑧→弱蠅螂斬」を使い分けていく。初段の通常技がヒットしていた場合のみ蠅螂斬の2発目以降を追加入力しよう。近距離中⑨の間合い外（遠距離中⑨になってしまう間合い）からの、上段（下段ブロック不能）の選択技としてはEX蠅螂斬が有効。ただ、右上の表を参照してもらえば分かるとおり、弱蠅螂斬の1発目や2発目、中蠅螂斬の1発目もガード後のスキが少ないので、ゲージを節約するならノーマルの蠅螂斬でもいい。蠅螂斬1発でもヒット確認は可能だが、難しいなら、とりあえず2発目の弱蠅螂斬まで出してヒット確認するといい。

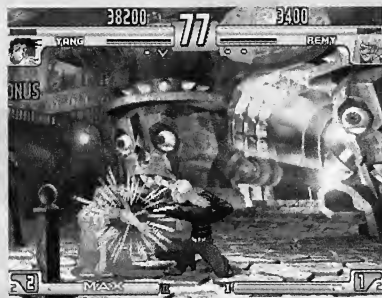


雷撃蹴からの主軸は「近距離中⑨」のしゃがみ中⑧→弱蠅螂斬からのヒット確認連続技だ



「ガッツ、ハイ、ハイ、ハイホイ、ビシッハイホイハーイ！」ってな感じ(笑)の蠅螂斬を多用した連係は、かなりSAゲージがたまりやすい。「しゃがみ中⑧→弱蠅螂斬」の繰り返しですぐに間合いが離れてしまうため、弱だけでなく中蠅螂斬1発止めや、強→弱蠅螂斬を交えていくのがポイントだ。

足払いと蠅螂斬でブロック方向を散らしつつ連係を組み立てていこう。もちろん、この連係での蠅螂斬からもヒット確認連続技が狙える。これにEX蠅螂斬を混ぜるとより効果的だ。



蠅螂斬のガード後は格好のブロックングポイントでもある

EXを使いまくれ!

EX蠅螂斬の使用頻度はかなり高く、ヒット確認連続技の「しゃがみ弱⑧×2→EX蠅螂斬」や下段からの連続技(決め打ち)の「しゃがみ中⑧→EX蠅螂斬」に使っていく。また、意外とリーチ(突進力)があるので、通常技が届かないような中距離からの突進技としても使える。ガードされても間合いが離れ、追加入力によって攻撃回数に変化をつけられるので、実際に反撃を受けることはそうない。思い切りよく使っていこう。



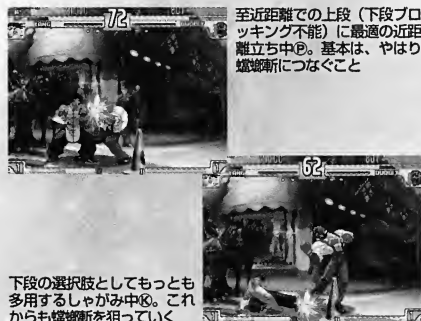
ヒット確認や中距離からの突進などに大活躍のEX蠅螂斬! 攻撃力とスタン値も高いぞ!

通常技のセレクト

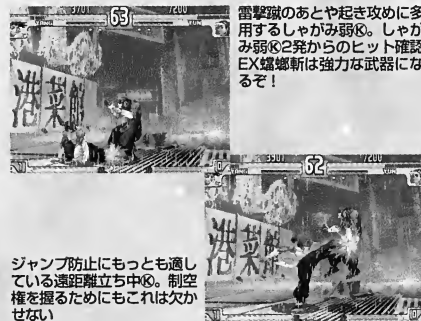
ジャンプ防止も重要

地上戦で使用頻度の高い通常技は、蠅螂斬への連続技に使うしゃがみ中⑧と近距離立ち中⑨、固めやヒット確認連続技に使うしゃがみ弱⑧、牽制&ジャンプ防止の遠距離立ち中⑧と遠距離立ち強⑨、などが挙げられる。

近距離立ち中⑨としゃがみ中⑧については、上でも説明したとおり、蠅螂斬を使ったヒット確認連続技に使っていく。



至近距離での上段(下段ブロック不能)に最適な近距離立ち中⑨。基本は、やはり蠅螂斬につなぐこと



雷撃蹴のあとや起き攻めに多用するしゃがみ弱⑧。しゃがみ弱⑧2発からのヒット確認EX蠅螂斬は強力な武器になるぞ!

ジャンプ防止にもっとも通している遠距離立ち中⑧。制空権を握るためにもこれは欠かせない

レッシュャーを感じた相手がジャンプで脱出しようとするケースが非常に多いので、「しゃがみ弱⑧→遠距離立ち中⑧or遠距離立ち強⑨」といったジャンプ防止連係が役に立つ。また、しゃがみ中⑧が届かないような間合いでの牽制技として使われることも多い。使用頻度が高いのは、空振り時のスキが少ない遠距離立ち中⑧だが、判定や攻撃力で上回る立ち強⑨も十分利用価値は高い。ただし、狙いは接近戦にあるので、中距離戦につきあうフリだけして上から攻めることをオススメする。



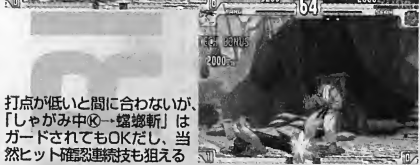
牽制技として有効な遠距離立ち強⑨。相手が動こうとするように置いておくように使おう

対空性能はイマイチ

遠距離対空としては、対空ブロック以外では遠距離立ち中⑧くらいしか対空技がない。これしかないとなれば、必然的に空中ブロックもされやすいので過信は禁物。こういった間合いでは、先読みも含めた昇りジャンプ攻撃を交えていくことが大切だ。判定の強いジャンプ強⑧をメインにし、空中ブロック対策にもなる空中TC（斜めジャンプ中⑧→中雷撃蹴）を交えていこう。対空ブロックのあとは、手堅く（空中ヒット）立ち中⑧や、リターンを重視した「しゃがみ中⑧→蠅螂斬」を狙おう。



ブロック後に手堅く立ち中⑧。着地を待たずに反撃しよう



打点が低いと間に合わないが、「しゃがみ中⑧→蠅螂斬」はガードされてもOKだし、当然ヒット確定連続技も狙える

近距離対空には、近距離立ち中⑧と対空ブロックを使っていく。もちろん、昇りジャンプ攻撃も有効だ。近距離立ち中⑧には、ハイジャンプキャンセルを仕込んでおき、ヒットしてもブロックされてもとりあえず前ハイジャンプしてジャンプ強⑧を狙っていこう。

近距離立ち中⑧がヒットしたらジャンプ強⑧が空中追い打ちになるだけでなく、そのあと先に着地できるのがポイント。着地点も近いので、しゃがみ中⑧や少し歩いてしゃがみ弱⑧などを重ねたり、近距離立ち中⑧や投げを狙うのもいい。対空ブロックされても、すぐにジャンプ強⑧を出すようにしておけば、（連続技になるように）着地につながる遅めのジャンプ攻撃にはまず勝てるし、手堅い早めの攻撃には連続技をくらわずにすむ。近距離立ち中⑧は相手の跳び込みをくぐったときにも有効だ。めくりを狙うような深い跳び込みに対して狙っていくといいだろう。

対空ブロック後は、近距離立ち中⑧や近距離立ち中⑧、「しゃがみ中⑧→蠅螂斬」や投げを狙っていく。近距離立ち中⑧のあとは、前ハイジャンプ強⑧からの着地攻めにいこう。



ハイジャンプを仕込んでおき、ヒット、ブロックに関わらず、前ハイジャンプから強⑧を狙う



ジャンプ強⑧のヒット後は着地攻めのチャンスだ！

前方転身後の追い打ち

前方転身後は、「しゃがみ中⑧→強蠅螂斬×3」が追い打ちの基本で、「しゃがみ中⑧→EX蠅螂斬×5」にするとスタン値と攻撃力が（立ち中⑧1発弱くらい）増す。ゲージにゆとりがあるか、スタンしそうなEX版を使ってもいいが、投げからの攻撃補正がかかっているため、通常時のEX蠅螂斬のためにゲージを温存しておくのも手だ。

スーパーアーツが雷震魔破拳や転身穿弓腿なら、「しゃがみ中⑧→雷震魔破拳or転身穿弓腿」を狙っていく。やはり攻撃力の補正はキツイがこれで体力の約4分の1（相手＝リュウ）を奪えることを考えれば狙う価値はある。転身穿弓腿は雷震魔破拳に比べれば大幅に攻撃力は落ちるが、それでもEX蠅螂斬以上の攻撃力はある。あくまでも通常時のEX蠅螂斬を重視するなら無理に使う必要はないが、転身穿弓腿のあとは起き攻めもしやすいので使っていくことをオススメする。



前方転身からは「しゃがみ中⑧→強蠅螂斬×3」基本だが、

EX穿弓腿を狙ってみるのも面白い。立ち弱⑧からキャンセル快路で裏回りも狙えるぞ



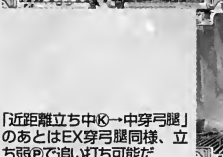
転身穿弓腿で最大ダメージを狙うなら、「EX穿弓腿→転身穿弓腿」だが、転身穿弓腿の当たり方（ヒット数）によって攻撃力に差が生じてしまう。贅沢にSAゲージを消費するわりに不安定なのが欠点。画面端なら比較的安定度が高い。

また、EX穿弓腿のあとは、立ち弱⑧で追い打ちすることもできるので、「EX穿弓腿→立ち弱⑧→快路」での裏回り連係を狙ってみるのも面白い。もちろん、立ち弱⑧からのキャンセル快路だけでなく、旋風脚（◆+中⑧）や投げ、「しゃがみ中⑧→蠅螂斬」などの着地攻めも可能だ。

相手がQなら、前方転身後にその場から近距離立ち中⑧がヒットするので、「近距離立ち中⑧→中穿弓腿→立ち弱⑧」という追い打ちが可能。わざわざEX穿弓腿を使わなくても、前述と同様の連係が可能となるわけだ。



相手がQなら、その場から近距離立ち中⑧がつかない。ちなみに、ハイジャンプ強⑧にもいけるが、ダメージは基本追い打ちのほうが上



「近距離立ち中⑧→中穿弓腿」のあとはEX穿弓腿同様、立ち弱⑧で追い打ち可能だ

快路の使いどころ

快路は、その素早い移動から投げや「しゃがみ弱⑧×2→EX蠅螂斬」、「しゃがみ中⑧→蠅螂斬」などに行くわけだが、使い所としては、「あ、やべえ！ くらいすぎだよ！」とか「うわ！ スタンしろう！ ガード固めなきゃ」といった、相手の意識（＝モード）の変わり目こそが狙い目となる。雷撃蹴で猛烈なラッシュをかけ、相手の情報処理速度が追いつかなくなったときなどもチャンスだ。

快路の移動中は、ヤンが完全に消えている一瞬だけが無敵で、それ以外にはすべてやられ判定がある。端に追い詰められたり、キツイ連係を回避するための防御的な移動手段としてはあまり適していない。



攻めのなかでこそ真価を発揮する快路。相手の意識の移り方を読むべし

ターゲットコンボには頼らない

「近距離中⑧→蠅螂斬」の方がガードされても連係がつなぎやすいため、中⑧TCの使用頻度は低いが、相手の表に落ちるか裏落ちるか分かりにくいめくり雷撃蹴のあとは重宝する。近距離立ち中⑧の時点でコマンドを入力しておかなければならない前者よりも、3打目で方向指定すればいい後者のほうが明らかに操作ミスが少ないからだ。ヒット時は、スーパーアーツが転身穿弓腿や星影円舞ならSC使っていこう。

TCついでに触れておくが、弱⑧TCは確固とした使い所が見あたらない。利点は立ち弱⑧スタートなので出が早く、雷撃蹴からつなぎやすい点と、高速のつなぎなのでブロックされても比較的割り込まれにくい点が挙げられる。格好いいので使っていきたいが、やはり趣味の色が濃いと思われる。弱⑧TCの後は、相手が動こうとするならすかさずEX蠅螂斬で突っ込み、止まっているような弱快路からの投げにいくのもいい。



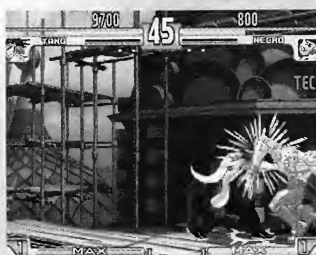
雷撃蹴で近距離中⑧につないだあとは、ガードされたあとが攻めが連続できない中⑧TCよりもキャンセル快路でつないだほうがいい

恐怖のカウンター雷震魔破拳

ヤンのスーパーアーツのなかで突出した攻撃力の高さを有し、攻撃発生までは完全無敵。しかも、ガードされてもスキがないどころか、こちらのほうが(1フレームではあるが)有利な状況となる。欠点は、8フレームという攻撃発生の遅さと、最大1というストック数の少なさ。空中ヒットだとヒット数が少なく、最大の利点である攻撃力の高さが生かせないという点。

狙い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱 \otimes 2からのヒット確認」、「スキの大きい技への反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」や「割り込み」などが挙げられる。無敵で跳び込みをスリ着地のスキを狙うことも可能だが、着地のスキにキッチリ当てるのはなかなか難しい。中 \otimes TCからは確定だがカス当たりなので使う必要はない。

注意してほしいのが、攻撃発生の遅さゆえに、慣れた相手だと暗転後にブロッキングされてしまうという点。いかに反撃を受けないといっても、それはガードさせられたら話。ブロッキングされたらやはり反撃は免れない。最大ストック数が1で、確定状況が少ないだけに、いざSAゲージが溜まると慎重にならねば。あまりに雷震魔破拳を意識しすぎるとどうしても動きが堅くなってしまいますので、普段から相手の連係を観望し、思い切った割り込みやブロッキング後の反撃などに使っていくことが大切だ。



ブロッキングしやすく、キャンセル幅の広い白虎から「ブロッキング確認SA」も効果的



伏路からの投げと合わせて、雷震魔破拳!! 思わず手を出してしまう状況だ

SA抜きの腕が問われる星影円舞

本体の行動をトレースする2体の分身が付くわけだが、発動時のスキが大きいので、相手をダウンさせて使うことが大切。中 \otimes TCヒット時にキャンセルをかけて使ったり、膝蹴り(ニュートラル+投げ)から使っていく。

膝蹴りから使う場合は、投げ終わった瞬間に使えば、発動時の時間停止のおかげでクイックスタンディングされにくくなる。中 \otimes TCから使った場合は、クイックスタンディングされなければ、前ハイジャンプから強雷撃蹴を使えば分身がめくってくれる。もし自身の雷撃蹴にブロッキングされても、本体はブロッキングの効果を受けないので、そのまま攻め続けることができる。膝蹴りから発動した場合も、めくり雷撃蹴を狙っていく。分身の雷撃蹴と本体のしゃがみ中 \otimes などで挟撃してガードを混乱させ、「しゃがみ中 \otimes +弱蟻螂斬 \times α 」やP17で紹介した星影円舞連続技などを狙っていく。

タネを明かすと、分身との挟撃は「本体のヤンに対してガードをすばい」のだが、これを知らなければかなりくらってくるはず。ただ、分身の攻撃力が恐ろしく低いので、1回あたりのダメージはかなり低い。さいわい、SAゲージが短く、アツという間にゲージがたまるので、「ゲージため→膝蹴り→星影円舞発動」のサイクルを早めてダメージを稼ぐことを心がけよう。



膝蹴りを「ガスガッ!」と入れ、手を離したら星影円舞発動!



めくり雷撃蹴としゃがみ中 \otimes で挟撃! さて、ガードはどっち?

大安定の転身穿弓腿

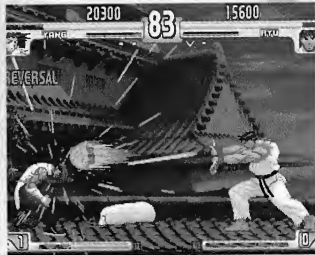
出かかりに無敵を持つだけでなく、攻撃発生の早さと突進時の姿勢の低さ、最大ストック数が2であることが転身穿弓腿の利点。ガードされた時のスキが大きく、ダメージが低いというのが欠点といえるが、それを補って余りある使いやすさがある。

使い所は、「前方転身後の追い打ち」、「しゃがみ弱 \otimes 2からのヒット確認」、「反撃」などの確定ポイントの他に、無敵時間を生かした「起き上がり」、「割り込み」、「対空」などが挙げられる。

反撃に関しては、攻撃判定の発生が早いので、雷震魔破拳よりもはるかに多くの技に反撃が可能。知識と熟練度によってかなり使い所が増すはず。ヒット後の起き攻めもしやすい。対空に使う場合は、前転の1、2回転目で拾うわけだが、地を這うように高速で突進するので、よく引きつけてから使おう。対空に乏しいキャラだけに、覚えておけばいざというときに頼りになる。また、転身穿弓腿なら中 \otimes TCからキャンセルで使っても(攻撃力は低い)しっかり拾える。姿勢の低さを利用し、飛び道具に反撃するのも大切だ。撃ってきそうな気配を感じたらレバー入力しておき、撃つモーションが見えたらボタンを押そう。最大ストック数が2あり、それなりにSAゲージも長いことから、EX蟻螂斬にゲージを消費できるという利点も大きい。



攻撃発生が早く、雷震魔破拳より反撃できる技が相段に多い。リーフの終わり際からもつながるぞ



飛び道具の下にくれる利点も大きい。電刃波動拳を重ねられても大丈夫

苦手とするキャラへの対策 vs 春麗ワンポイント

恐ろしいまでの判定の強さとリーチの長さでこちらの前進を阻む春麗。中距離での技の差し合いでは勝てる見込みがないので、基本的には空から攻める。ただし、「上からしかこない」と思われると、それだけ跳び込みが困難になるので、やはり地上戦に付き合うフリくらいはしなくてはならない。

地上戦でやっかいなのは立ち強 \otimes と発頭。立ち強 \otimes には、それが当たらない間合いから「踏み出す足を狙ってしゃがみ強 \otimes を当てる」ようにしたい。発頭に対しても同様だ。注意したいのは、しゃがみ強 \otimes をガードされるような間合いまで踏み込むと、今度はこちらのしゃがみ強 \otimes が発頭に潰される間合いに入ってしまうという点。春麗が(技を出して)足を踏み出すと当たる位置を覚えることが大切だ。また、相打ちが多く、一方的な発頭のヒット時のリスクが高いので多用できないが、それぞれにはこちらの遠距離立ち強 \otimes も決して相性は悪くない。相手がスタンしそうなところで狙っていくといいだろう。ユンのように絶招歩法や鉄山靠を持っていないので、間合いを見切つて足払いでダウンを奪うしかないのだ。跳び込み時に、スリ雷撃蹴を警戒して発頭を置く相手には、その頭を叩くようなジャンプ強 \otimes が有効。春麗は上からの攻めに弱いので、一度接近したらつこくまとわりついていこう。



立ち強 \otimes や発頭の「踏み出した足」を狙え!



あまり地上戦に熱くならず、対空の警戒が緩んだらすぐに雷撃蹴へ

FIGHT A NEW RIVAL!!

ダッドリー 対戦攻略

近寄ってしまえばラッシュの強いダッドリーだが、アウトレンジでも勝負できる相手に対しては無闇に近寄らず、リーチのある技で蜂の巣にするというも立派な戦術だ。遠近どちらの距離でも闘えるパーフェクトボクサーを目指せ！

ダッドリーの基本となる3モードを理解する

Defensive

対空迎撃モード

地上戦を放棄した相手の飛び込みを撃墜するモード。ストⅢにはブロッキングという防御手段があるため対空を完全にするのはなかなか難しいが、ダッドリーに関しては話が別である。相手が跳んでくることさえわかれば、ターゲットコンボをはじめとする豊富な対空技で撃墜するのは容易なのだ。ただし、差し合いモードに集中しているときに飛び込まれば、やはり完全に対応するのは無理なので、そのあたりのバランス感覚はきちんと養っておくこと。



ターゲットコンボなどの対空技を駆使して飛び込みを叩き落とし、接近を許さない最も防御的なモード

差し合いに負けた相手は跳び込んでくるので……

差し合いモード

相手の力量を計る基本モード。ダッドリーは強い足払いに恵まれていないため、こちらの攻撃を当てにくくというより、判定の強い技をばらまいて相手の技を「潰す」というのが主な狙いになる。このモードで打ち負けた相手はジャンプから接近しようとする事が多いので、対空迎撃モードへと移行しよう。逆に、もしも打ち負けるようなときは無理に付き合わず、こちらからダッキングやジャンプを駆使して近寄り、接近戦モードへと持ち込んでいくとよい。



中間距離で立ち回りなど判定の強い技を振り回し、相手の牽制技を潰しつつ様子をつかがう基本モード

Offensive

接近戦モード

スキの小さい通常技やダッキングなどの移動技を中心に巧妙な連係を組んで、常に相手との距離を一定以内に保ちつつ闘うモード。ガードを固めがちな相手には投げでダウンを奪い、手を出しがちな相手にはブロッキングからの連続技で致命傷を与えるのが主な狙いとなる。お互いの技が常に届く状態での戦闘となるため非常にリスクーだが、ボクサーの真価はこういったクロスレンジでこそ問われる。相手の防御が追いつかないくらいの手数で圧倒してやろう。



常に密着状態を保ちつつ、通常技キャンセルダッキングなどを多用し、致命の一撃を与える超攻撃モード

差し合いで勝てなければ接近戦へと持ち込む！

スーパーアーツ選択はファイトスタイルに影響を及ぼす！

上に挙げたように、ダッドリーはおおまかに3つの攻撃モードに意識を振り分けながら闘っていく必要がある。それぞれのモードに依存する割合は、対戦相手のスタイルやキャラによって変わってくるのは当然として、自分が選択したスーパーアーツによっても変わることを覚えておこう。

まず、ロケットアッパーを選択した場合は、対空迎撃モードが非常に強力になる。これは、飛び攻撃に対して直に叩き込むことはもちろん、いったん通常技対空を当ててからの空中コンボとして使ってもかなりのダメージになるからである（コンボ途中で相手を落としてしまうこともあるが、ダメージが高い部分はヒットするので、それほど問題ない）。ロケットアッパーを使うなら、この効果を最大限に活かすために、じっくり闘って地上を制圧し、相手を跳ばせるように立ち回ろう。

次に、ローリングサンダーを選択した場合は、単発の立ち強○ヒット確認からの連続技と返し技としての性能の高さにより、地上戦が強化されるといふメリットがある。ダメージも素晴らしく高い

ので、一撃の怖さもあると言えるだろう。だが、ゲージストックが1本しかないため、スーパーアーツ放出直後の相手の逆襲に不安要素が残る。ゲージMAX状態を長時間キープし、抑止力としての怖さがあったこそそのローリングサンダーなので、ブロッキングに成功したあとの連続技にはEX必殺技を使い、SAゲージの完全消費を防ぐこと。

最後のコークスクリューブローについては、返し技にもそこそこ使えるし、割り込みや空中コンボにも使えるという汎用性の高さが魅力だが、やはり最も活用できるのはショートスイングブローSAキャンセルの連続技としてだろう。特に、接近戦で相手の投げ失敗ポーズ狙いからの連続技には最適のスーパーアーツである（外したときのリスクを考えると他のスーパーアーツでは腰が引け

てしまうのだ）。これらのことから考察すると、コークスクリューブローは密着状態で闘う時間が長いほど有利になるスーパーアーツといえる。ダメージの低さをチャンスの多さでカバーするためにも、積極的に接近してどんどん選択を迫ろう。

このように、ダッドリーのスーパーアーツにはどれも選択するだけの価値がある。ただし、注意しなければならないのが、いつも愛用しているスーパーアーツを他のものに変えてみたとき、一時的に低下する勝率を変更したスーパーアーツのせいにはしないこと。それぞれのスーパーアーツにはそれぞれに合った戦術のバランス（どのくらい攻めてどのくらい守るかの足加減とも言える）が必要とされるため、すべてのスーパーアーツをマスターするにはかなりの訓練が必要とされるのだ。

POINT:

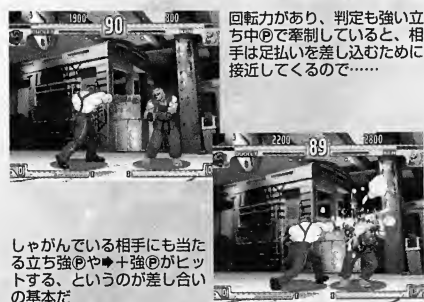
●ダッドリーはどのスーパーアーツも選択の余地アリだが、それぞれの性能を十分に引き出すためには、何を選んだかによって攻撃の積極性／消極性を変化させていく必要があるということを理解した上で対戦に臨もう。

差し合いモードで相手の様子をうかがう

それでは、ここからは基本3モードの説明に入ろう。最初に説明するのは、地上戦で相手の力量を計る「差し合いモード」について。

冒頭でも述べた通り、このモードの目的は判定の強い技をばらまき、相手の技を潰すこと。このとき、ただ技をばらまくだけではなく、相手を端に追い込むように闘うのが理想的だ。実際に使う技としては、次のようなものが挙げられる。

①立ち中⑨／そこそこリーチがあり、回転力もある。基本的にしゃがんでいる相手には当たらないが、実は逆にそこそこの狙い目。この技に反撃しようとした相手はリーチの長い足払いを差し込もうとするはずなので、そこに立ち強⑨を叩き



込むのだ。

②立ち強⑨／単にリーチのある牽制技として使ってもいいが、しゃがんでいる相手にも当たるため、前述の立ち中⑨を潰そうとしゃがんだ相手に当てるのがメインの使い方。ただし、攻撃判定はパンチの先端になるにしたがって細くなっている（＝しゃがんでいる相手に当たりづらくなる）ので、過信は禁物。

③⑨+強⑨／踏み込みつつ攻撃する技だが、立ち強⑨よりしゃがんでいる相手にも当たりやすくなっているようだ。そのため、足払いを潰す目的には立ち強⑨より信頼度が高いといえる。また、こちらの通常技を見切って踏み込もうとする相手は、発生の遅さが功を奏し、向こうから勝手に食らってくれることも多い。その反面、この技に合わせて跳び込まれると危険なので、使用頻度には気をつけよう。

④しゃがみ中⑨／相手の接近を阻止するために使

POINT:

●地上戦は相手の力量を計るという重要な役割を果たす。地上戦の結果によって、より攻撃的な接近戦モードへと移行するか、このまま地上戦を継続しつつ、やや待ち気味に対空迎撃モードへと移行するかを判断しよう。

う技。ダッドリーの技にしてはクセがなく扱いやすいが、上段/下段どちらのブロッキングでも取られてしまうデメリットもあるので、接近防止をこの技ばかりに頼っていると手痛い反撃を受けることになる。

とりあえずは、これらの技を使って地上戦を闘ってみよう。よほど相手の熟練度が高くないかぎり、ダッドリーのペースで試合が進むはずだ。そして、地上戦でこちらが優勢に立っているようなら、無理して相手に接近せず、差し合いモードのままじりじりと体力を削っていくのが効率的。地上戦を嫌って跳び込んできた相手は、対空兵器で迎撃しよう（対空迎撃モード参照）。

逆に、もしも地上戦でこちらが押されるようなときには、こちらから接近戦を挑んでいく。ダッドリーの場合、接近する手段はいくらでもあるので（接近戦モード参照）、跳び込みばかりを多用して単調にならないように気をつけよう。

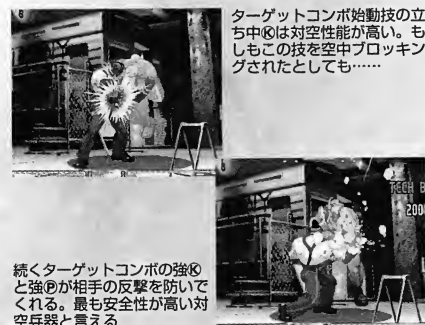
体力差を盤石にする対空迎撃モード

対空技の使い分け

差し合いモードのところでも触れたが、相手がこちらに跳んでくるというのは、地上戦で体力の削り合いという展開より、ジャンプから一気に接近してラッシュをかけたほうが効率がいいと判断したためである。これは、裏を返せば地上戦はダッドリーに分があるということなので、きっちり対空技で撃墜して体力差を盤石にしたい。幸い、ダッドリーの対空技は全キャラ中でも屈指の強さなので、以下に挙げるものをうまく使い分ければ、そうそう全てブロッキングされることはない。

①ターゲットコンボ：立ち中⑨→強⑨→強⑨

最も多用する対空技。初段の立ち中⑨は対空性能が高く、たいていの攻撃はこれで撃墜できるし、ブロッキングされても続く強⑨と強⑨が反撃を防いでくれる。もしもすべてブロッキングしてくる



ような強者と対戦するときには、ターゲットコンボを途中で切り、着地を投げてみるのも一興。

②しゃがみ強⑨

いぶき、まことのジャンプ中⑨など、こちらの立ち中⑨が潰されやすい攻撃に対して狙う技。早出しを心がけ、拳の先端部分を当てるように使おう。ただし、相手に空中ブロッキングされると反撃を受けやすいので、この点には注意したい。

③EXジェットアップパー

ブロッキングされたときのスキは膨大だが、無敵時間があるのでこそというとき頼りになる。

④⑨+中⑨→キャンセル強ジェットアップパー

相手のジャンプ攻撃をブロッキングしたあとに狙っていききたい対空コンボ。ダメージが大きい。

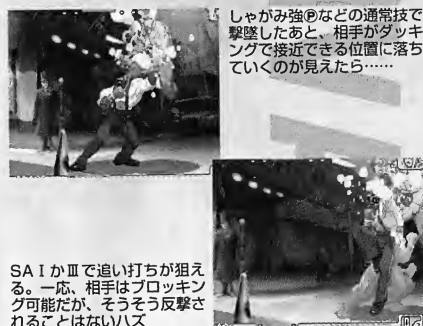
跳んできた相手を撃墜することだけに関して言えば、ダッドリーの対空技はこの4種類だけで十分だが、問題は跳び込みと地上戦への意識の振り分けかたである。こちらが地上戦に集中しているときに跳び込まれれば、反応が遅れてジャンプ攻撃をガードせざるを得ないし、逆に跳び込みばかりを警戒していれば、本来勝てるはずの地上戦で負けてしまう可能性もある。対空/地上のバランス感覚はきちんと意識しながら闘っていく。

POINT:

●ダッドリーの対空技は非常に強く、きちんと使い分ければ撃墜率はかなり高くなるが、地上戦に集中しているときに跳び込まれれば反応できなくて当然。相手の心理を読んで地上戦/対空迎撃のバランスを変えていこう。

対空のダメージをさらに増やす!

ここで、対空技で相手を撃墜した時、さらに追加ダメージを増やす方法について説明しよう。具体的には、通常技（ジャンプ攻撃を含む）で相手を撃墜したら、ダッキングなどで近寄ってコークスクリューブローかロケットアップパーを叩き込むというもの。しゃがみ強⑨で撃墜したあとが特に狙いやすいが、画面端ならあらゆる技から狙っていくことが可能だ。一応、相手はブロッキングのみ可能だが、すべてブロッキングするのは難しいので、積極的に狙っていくだけの価値はある。



これぞダッドリーの真髄！ 接近戦モード

ショートスイングブローの性質

モーションの連続図解

①その場で停止



最も危険な瞬間。投げ、打撃ともに食らってしまうが、この時間は弱～強で長さが違う

②バックステップ



体を後ろにステップさせるため、投げと立ち攻撃はまず受けないが、足払い系の技に弱い

③踏み込んで攻撃



フックで攻撃する。攻撃力が非常に高いため、相打ちでも十分とが取れるだろう

ボタンの強弱による違い

	発生	バックステップまでの時間	主な用途	ヒット→SAキャンセル可能時間
弱	18	2	バックステップまでの時間を生かし、相手の投げをかわしつつ攻撃する	14 (発生までせめると32)
中	21	3	相手の立ち攻撃をかわしつつ攻撃するのが目的だが、足払いに弱い	14 (発生までせめると35)
強	24	4	バックステップ距離が長く、足払いも空振りさせつつ攻撃できる	14 (発生までせめると38)

代表的な使用例

①空ジャンプ



ショートスイングのコマンドを生かし、空中ブロッキングを入力しつつ相手に跳び込む

②着地ショートスイング



着地と同時にショートスイング。グラップディフェンスを発生させようとした相手は投げ失敗ポーズが出て……

③投げ失敗に反撃！



投げ失敗ポーズ中にショートスイングがヒットする。できればSAキャンセルして大ダメージを狙いたい

接近するための手段

それでは、いよいよ切り札である「接近戦モード」の説明に入ろう。まず最初に説明するのは、相手に接近するための手段について。

ダッドリーの場合、主に使う接近手段は3種類。

①ジャンプ（ジャンプ攻撃含む）

跳び込みが単調にならないよう、ジャンプ攻撃とブロッキング入力の空ジャンプを使い分けるのが一般的。着地点がこちらの投げ間合い内に収まるように空ジャンプで跳び込めば、実質的に弱・ショートスイングブローと投げで2択を迫ることもできる（囲み参照）。相手に後退させられないように、なるべく端に追い詰めてから跳び込もう。

②ダッキング

ダッドリーのダッシュは距離が長く、扱いづらいため、地上からの急接近にはダッキングを使っ

ていく。相手の牽制技に止められやすいというリスクはあるが、ダッキングアッパー/ストレートも併用することでプレッシャーを与えることができる。また、ダッキングアッパーを出す際には、毎回スーパーアーツのコマンドまで入力しておき、ヒットを確認したらSAキャンセルして連続技まで叩き込めるように練習しておきたい。

③◆+中◎

ダッキングを使うほど距離が離れていないとき、先端を当てるように使っていく技。ガードされてもスキがなく、投げの間合いにも入っていないため、相手は（ブロッキングが怖くて）手を出しづらいというメリットもある。ガードさせた直後、意表を突いてそのまま近寄って投げるのも有効だ。

これら3つの接近手段を活用して密着状態へと持ち込めば、ダッドリーの連係がスタート。間断なく相手を攻め、致命の一撃を叩き込むのだ。

ダッキングの性質

・基本は密着戦で通常技キャンセルから出し、相手との距離を詰めて投げなどの選択を迫るのが目的。ダッキングアッパーやストレートはあまり出さない。

数値特性と移動距離

	総フレーム	通常技をキャンセルして出したあとの間合い
弱ダッキング	18	何からキャンセルして出してもこちらの投げ間合いは残らない
中ダッキング	22	弱攻撃キャンセルからだとなげ間合い内、中攻撃キャンセルからだとは微妙で、強攻撃キャンセルからだとなげ間合いは残らない
強ダッキング	25	キャンセル可能なすべての技から出しても投げ間合いが残る

通常技キャンセルダッキングの例

しゃがみ弱◎

キャンセル弱ダッキング

・投げ間合いの外なので、発生の早い打撃やブロッキングが有効となる

キャンセル中ダッキング

・投げ間合い内なので、最速の投げが有効となる

代表的な通常技キャンセルダッキング後の状況

キャンセルする技	ダッキングの種類	ダッキング終了時の硬直差	
		通常技ガード時	通常技ヒット時
しゃがみ弱◎	弱	-9	-9
	中	-13	-13
しゃがみ中◎ or ◆+中◎	弱	-6	-5
	中	-10	-9
	強	-13	-12
立ち強◎	弱	-1	+1
	中	-5	-3
	強	-8	-6

・硬直差を見て分かる通り、基本的にダッキングを使った連係は数値的にもろいものが多いため、何度もダッキングを繰り返すようなことはせず、近寄ったらすぐに選択を迫るほうがよい。

接近戦モードの狙い

実際に接近戦へと持ち込んだら、小回りの効く通常技と、そこからのキャンセルダッキング及びショートスイングブローを中心に、なるべく間合いを離さないように相手を固めるのが基本になる……のだが、実はこの固めはオトリ。真の狙いは、

①相手の割り込みを狙ったブロッキング

②ヒット確認から狙う連続技

③ガードしがちな相手に対する投げ

の3点にある。ありがちなのは立ち強◎などの間合いが大きく離れる技を当て、仕切り直しになってしまうケースだが、接近戦1回で打撃1発ぶんのダメージでは割に合わない。立ち強◎は控えめにして、狙いは破壊力のあるコンボを当てるか、ダウンを奪って攻めを継続するかに絞る。接近戦での採算がとれるように立ち回ること。

連係の組み立てかた

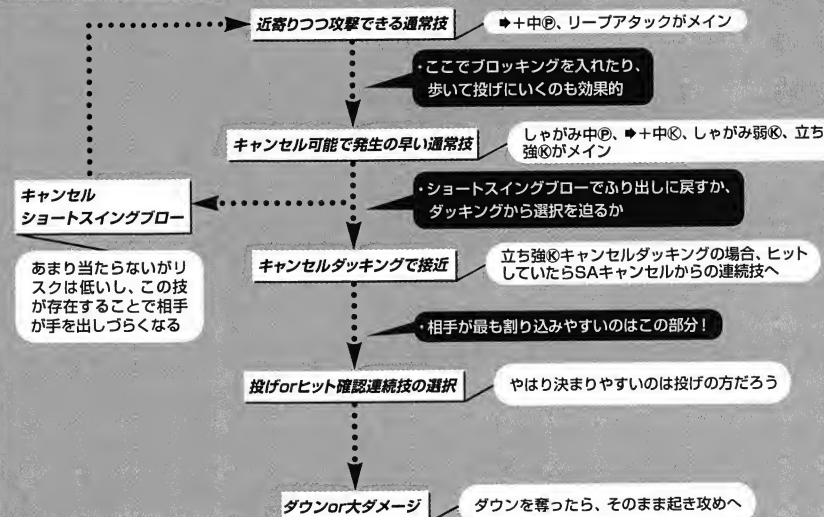
ここからは、接近戦での連係の組み立てについて説明していこう。ダッドリーの通常技にはキャンセルの効くものが数多く存在するため、連係のバリエーションは膨大な数になるが、基本構造としては右図のようにシンプルなものになる。まずはこれを参照してほしい。

連係のはじめにとりあえず刻んでおきたいのが◆+中⑨とリープアタック。これらをガードさせたあとはつなぎにちょうどいい間合いになっているし、直後のブロックも非常によく効く。

連係の中核をなすのはダッキングとショートスイングブロー（左ページ囲み参照）。この2つの移動系必殺技は通常技キャンセルから出して相手を幻惑し、本命の選択を当てやすくするのが目的だ。キャンセルをかけていく通常技としては、しゃがみ中⑨・◆+中⑨・しゃがみ弱⑧・立ち強⑧の4つが挙げられるが、相手にブロック方向を絞らせないように使い分けていくことを忘れずに。

本命の選択技として狙っていきたいのは、先ほども挙げた連続技&投げだが、ダッドリーの連続技はヒット確認を行いつつ、ガードされていたら連係へと戻せるのが強み（連続技ページも参照のこと）なので、状況によってスムーズに分岐できるように練習しておくこと。また、投げについては、レバー入れ投げとニュートラル投げがあるが、前者はダメージが少し高く距離も稼げ、後者はスタン値が高い（回復にもよるが）かわりに距離は稼げないという違いがある。使い分けは微妙だが、画面端に追い込むという目的のためには、レバー入れ投げを多めに使ったほうがいだろう。

接近連係の基本的な構造



起き攻めにひと工夫

ダッドリーで相手からダウンを奪える技は、せっかく当てても距離が離れるものが多いため、画面中央では起き攻めしづらい形になってしまうが、画面端なら話は別である。中でも、画面端でレバー入れ投げを決めたあとなどは相手の起き上がりに技を重ねやすいので、積極的に起き攻めしよう。

POINT:

●接近戦モードでは、通常技キャンセルダッキング&ショートスイングブローが連係の主軸となるが、それはあくまでブラフ。相手を幻惑し、本命の「投げ」「ヒット確認連続技」「ブロック」の3つをキメていこう。

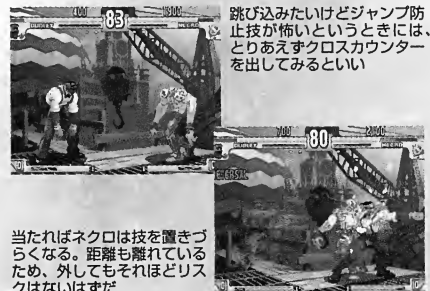
また、このとき相手の起き上がりにパーソナルアクションのバラを重ねるという作戦も非常に有効。このバラは削り能力のある飛び道具で、きちんと重ねればガードされてもブロックされてもこちらのほうが先に動けるし、ハンパなリバーサル技なら潰してしまうこともある。バラを重ねたあとは中段攻撃の◆+強⑨・下段攻撃のしゃがみ弱⑧×2からの連続技・投げで選択を迫ろう。

苦手とするキャラへの対策

最後に、ここまでの基本戦術が通用しない、いわゆる「苦手キャラ」への対策を挙げておこう。

●ネクロ

リーチが長いので、地上からの接近がほとんど通用しないし、跳び込みからの接近もジャンプ防止の立ち強⑧などが怖くて跳びづらい。さらに、じっと待っているとドリルからの攻めで一気に画面端へ……というのが典型的なハマリパターンだが、実はこれらの技、ほとんどがクロスカウンターで返せる。ネクロ側は遠距離でこの技を見てもそれほど大きな反撃がないので、積極的に使う。



●まこと

地上ではまことの牽制技が強いので、遠巻きにしてあまり手を出さないほうがいだろう。そうすると向こうは跳び込みから攻めようとするはずだが、このとき厄介なのがジャンプ中⑨と刺。前者はこちらのしゃがみ強⑨で撃破できるが、後者はブロックするしかないのが苦しいところ。

また、唐草→立ち強⑨→強・疾風を食らってしまった場合、まことは弱・疾風と唐草による選択をかけてくると思うが、どちらも強・ショートスイングブローで回避できる。覚えておこう。



●いぶき

いぶきの地上技（特にしゃがみ中⑨）に技を差し込みにもあまりいい結果は得られないので、地上戦は遠距離からショートスイングブローを振り回す程度にし、ダメージ源は跳び込みからのラッシュに期待しよう。逆に、最悪なのは接近されて立ち弱⑧を刻まれるケースで、座高の高いダッドリーでは脱出しづらい（ブロックを狙うにしても、赤ブロックになることすらある）。

また、いぶきがしゃがんでいると立ち強⑨→EXマシンガンの連続技が入らないことにも注意。





FIGHT A NEW RIVAL!!

リュウ 対戦攻略

波動拳の性能がとてもしっかりと、リーチの短さをカバーするのに役立つ。相手キャラとの間合いを見切って撃つのだ。その他には、電刃波動拳の総まとめと真・昇龍拳後の追い打ちも検証してみた。

強波動拳としゃがみ強⑨を使っていく

リュウというキャラは、実のところあまり牽制技が強いとはいえない。牽制技の出し合いになると、リーチの差で負けることが多い。そこで、強波動拳としゃがみ強⑨を使っていく。

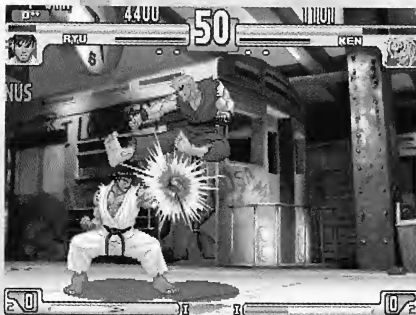
強波動拳を使う時は、しゃがみ強⑨がぎりぎり届かないぐらいの間合いで出すようにしよう。この間合いで強波動拳を撃つと、相手キャラのジャンプ途中や牽制技の出かかりにヒットさせやすい。ブロッキングをされてもいいから、思い切って撃とう。強波動拳を撃つ前に相手キャラの牽制技を



対空勝負でダウンを奪え!

相手キャラがジャンプしてきたら、こちらがジャンプ攻撃をブロッキングすべきか、それとも相手が空中ブロッキングを狙っているのかを予測しなければならない。

ジャンプ攻撃をブロッキングした場合は立ち中⑨→中波動拳ですぐ落としにかかるか、着地後の攻防でグラブディフェンスを仕込んだ弱昇龍拳を狙うことになる。スーパーアーツが真・昇龍拳であれば、ブロッキング後、ダイレクトにすぐ出してしまう。一方、空中ブロッキングを狙ってくる相手にはどうしたらいいのか？ 一冊目のムックでも述べたように、いろいろとヒットさせるための工夫が必要だ。そこで、遠距離立ち中⑨をブ



このあと無理に昇龍拳を狙わず、遠距離立ち中⑨→中波動拳でいい。真・昇龍拳だけは直接出しにしよう

ロッキングさせて、なおかつキャンセルをかけて必殺技を出してみよう。必殺技は、弱昇龍拳、EX上段足刀蹴り、波動拳、強竜巻旋風脚、EX竜巻旋風脚などが挙げられる。対空技にしゃがみ強⑨を使わないのは、引きつけて出そうとするとジャンプ攻撃に一方的に負けてしまう傾向が強いからだ。だが、キャンセルをかけるためには引きつけなくてはならない。これが使えない理由だ。使う時は早めに出すことになる。

それでは、必殺技を使い分ける理由を説明していこう。

- 弱昇龍拳……遠距離中⑨をブロッキングされたあとにジャンプ攻撃を出されても割り込まれない。
- EX上段足刀蹴り……追い打ちするのが目的。
- 強竜巻旋風脚……弱昇龍拳をブロッキングしようとする相手に対して、タイミングをずらすのに

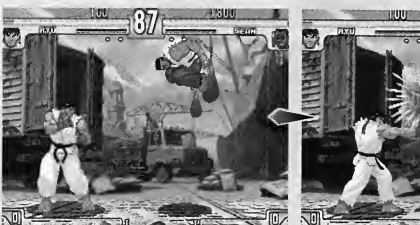
代わりに強波動拳を使ったほうが安全だ。

強波動拳を使いこなせるようになったら、今度は勇気をもって1歩踏み込み、しゃがみ強⑨を出しにしよう。しゃがみ強⑨は、ガードさせると確かに突進型のスーパーアーツに反撃されてしまうが、それでも使っていける心強い技だ。よって、相手側のスーパーアーツゲージがMAXの時は、使うのを避けるようにしよう。

これであまり牽制技を出さなくなってきたら儲けもの。ダッシュで急接近し、しゃがみ弱⑧かリープアタックのどちらかを選んで攻撃する。それでもガードの比率が高くなり、画面端に追いやられてしまうのは否めないだろう。追い込まれたら、スキを見て巴投げを狙いにいか、前方ハイジャンプで脱出する。このときジャンプを防止されることも考慮しなくてはならないので、やみくもにハイジャンプしていいというわけではない。この強波動拳を嫌がって、ジャンプさせることができれば作戦成功だ。あとは、対空戦で読み勝つことがガガになる。

最適だ。これにEX竜巻旋風脚を混ぜれば、さらに混乱させることができる。

●波動拳……基本的に使い分けるのは弱昇龍拳と強竜巻旋風脚でいいのだが、相手が遠距離立ち中⑨の空中ブロッキングに失敗すると、こちらは非常に困ってしまう。失敗されるとキャンセルして出した必殺技が発射してしまい、弱昇龍拳のスキにはショーンのハイパートルネードやダッドリーのローリングサンダーが入り、竜巻旋風脚にいたっては着地に反撃されてしまう。そこで登場するのが波動拳だ。波動拳であれば、着地したところにちょうど波動拳が重なる。ボタンは、弱か中で出すようにしよう。強と灼熱波動拳は、ガードさせることができませんにすり抜けてしまう。この波動拳に対してブロッキングをしてくる相手にはあえて強波動拳を見せ、一瞬動きを止めるのも手だ。



読んできたなら直接昇龍拳を狙わず、遠距離立ち中⑨をブロッキングさせてしまう。もちろん、キャンセルをかけて必殺技は出しておくようにする。ダメージ重視なら強竜巻旋風脚、安定させるなら波動拳を出せばいい。いろいろ使い分けて翻弄してやる

ダウンさせたら起き上がりを攻める!

ダウンさせることができれば、今度は起き上がりを攻める番だ。とにかく、密着状態になるまで接近しなくてもいいから、前方ダッシュで近づきプレッシャーを与えよう。一応、ダウンさせずともスキを見てダッシュで接近して攻撃するというものもある。

相手キャラの起き上がりに出していく技は、しゃがみ弱⑧かリープアタック。クイックスタンディングを取られるようなら1回ダッシュで接近し、あとは歩いて間合いを調整しよう。必殺技で攻撃してくるようであれば、ブロッキングも混ぜていくようにする。しゃがみ弱⑧を選択した場合は、フローチャートの流れで攻めを組み立てることができる。リープアタックはしゃがみ中⑨に対してブロッキングを狙う相手に有効だし、逆にリープアタックを予測している相手には、しゃがみ中⑨→波動拳が狙える。鎖骨割り(●+中⑨)は、リープアタックのように跳ばないため、反応して立ちガードしづらい面がある。もちろん、起き上がりに直接重ねて出すようにしてもいい。リープアタックも早めに出して埋め込むように出し、タイミングがバッチであれば昇龍拳が連続技になる(立ちヒットだと難しい)。

ダッシュで接近した時は、密着状態になるので投げという選択技は外せない。しゃがみ弱⑧×2は、ヒット確認からのキャンセル真空波動拳と真・昇龍拳狙い。しゃがみ弱⑧×2をガードされてしまったら、リープアタックが遠距離立ち中⑨(下段ブロッキングつぶし)、しゃがみ中⑨→波動拳をおこなおう。遠距離立ち中⑨はガードさせられないこともあるため、出したあとにジャンプ防止として立ち強⑨を出す連係も有効だ。近距離立ち中⑨を選んだ場合は、今度はそこから少し前に歩いて、投げやしゃがみ弱⑧の選択が取れる。この「少し前に歩いて」というのがポイントで、前ダッシュをしたときよりも、早く次の技に連係することができる。しゃがみ弱⑧×2→リープアタックのあとでも、この少し前に歩く戦術がとれる。しゃがみ弱⑧×2→リープアタック(しゃがみヒットすれば約4フレーム有利で、ガードされると約4フレーム不利になる)のあとに少し前に歩けば、立ち中⑨も近距離技になる。



昇龍拳で落とせたときは1回ダッシュで接近し、あとは少し前に歩いて間合いを調整する

また、しゃがみ弱⑧×2発がヒットしようがガードされていようが、前ジャンプで相手を跳び越し、下降しかかった時に強竜巻旋風脚を入力することで、相手キャラの後頭部を直撃させることができる。ただし、下をくぐり抜けて上方に攻撃判定のある技を出されると、強竜巻旋風脚のコマンドは逆入力となり、一方的に負けてしまう。

相手側がダウンした時に、クイックスタンディングをとらなかった場合は密着状態になるため、先ほど述べた前ダッシュからのしゃがみ弱⑧×2、投

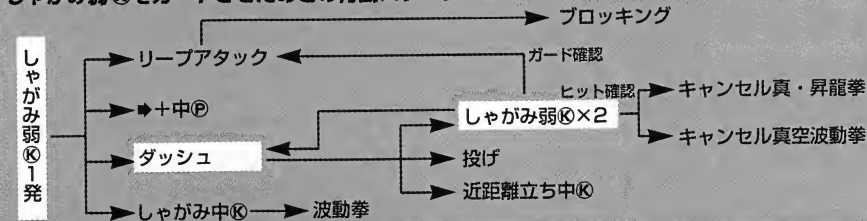
げ、近距離立ち中⑨、それと鎖骨割りや埋め込みリープアタックが狙える。ここで、あえて後ろダッシュという選択を取ってみよう。これはグラブディフェンスを狙っている相手に有効で、後方ダッシュで相手キャラの投げをかわし、投げ失敗ポーズ中に攻撃を叩き込むというものだ。ただ、失敗ポーズを見てから攻撃したのでは間に合わない。決め打ちでしゃがみ中⑨→灼熱波動拳が、再び前ダッシュをして投げを狙うにしよう。



真ん中のしゃがみ弱⑧から、左右のどちらかを選択する。分岐はこれだけではないので、フローチャートも参考にしてほしい。リープアタック後は、ブロッキングが狙い目だ。常に裏をかく選択をしたい。逆に相手がブロッキングを狙っている場合は、下の写真にある選択が有効だ

リープアタックをヒットさせたときなどは、この戦法が有効だ。少し前に歩くだけで投げ間合いに入るし、立ち中⑨から近距離技にもなる。近距離立ち中⑨からも投げにいけるが、近距離立ち中⑨→少し前に歩いて近距離立ち中⑨というのはできない

しゃがみ弱⑧をガードさせたあとの行動パターン



鳩尾砕きも使っていこう

起き上がりに重ねて出す技の1つに、鳩尾砕き(●+強⑨)も使ってみよう。ガードされてもリュウのほうが先に動け、そこから様々な選択が取れる。表を見ると「前へ少し歩いてからの3択」とあるが、これは、投げ、近距離立ち中⑨、しゃがみ弱⑧のこと。鳩尾砕きと鎖骨割りは、鳩尾砕き

の性能を知っている相手に使える。一応しゃがみ弱⑧から鳩尾砕きを出す戦法もあるが、なにせ攻撃発生時間が遅いため、相手によっては反応して投げられたり、ブロッキングをされる危険性がある。ヒットしていれば表に掲載されている技が連続技になる。

鳩尾砕きをガードされたときの選択		鳩尾砕きヒット確認から狙う技	
・しゃがみ弱⑧	・遠距離立ち中⑨	●しゃがみヒットなら	●立ちヒットなら
・鳩尾砕き	・鎖骨割り	・昇龍拳	・EX昇龍拳
・ブロッキング	・リープアタック	・真空波動拳	
前へ少し歩いてから3択をかける		真・昇龍拳(どちらの状態でも可能)	

電刃プロダクション～虹の彼方に……～

電刃波動拳はボタン押しっぱなしで充電しない
と意味がない。しかし、普通に使ったのでは充電
中に反撃されてしまう。そこで、色々なプロセス
を考えてみた。……その前に、レバーとボタンを
どれくらい使えば早く充電できるのかを説明しよ
う。電刃波動拳を入力する時は、必ず強⑨（薬指）
で押すようにする。こうしておけば、弱⑧（人差
し指）と中⑩（中指）を交互に連打することがで
きるからだ（キックボタンは関係ない）。この間、
レバーはぐるぐる回しておく。このボタン連打と
レバー素早く2回転させることで、3段階まで充
電することが可能だ。

当然、回転速度と連打が遅ければ、3段階まで
充電することはできない。ちなみに、4回転で4
段階、6回転以上で5段階となる。スタンゲージ
の長さがリュウ、ケンタイプであれば、空の状態
からでも4段階まで充電すればスタンさせられる。
それでは、具体的な戦術の説明に入ろう。

●巴投げ波動電刃

最もオーソドックスなパターンで、戦術的にも
狙いやすい。リュウが画面端（完全に画面端でな
くともいい）を背にしている時に使い、巴投げを
使って相手キャラを画面端に放り投げる。あとは、
起き上がりに弱波動拳→電刃波動拳（▼◆弱
⑧▼◆強⑩と入力）をおこなうだけだ。ただし、
波動拳のガード硬直は短いの、すぐ出して電刃
波動拳を当てるためには2回転までが限度になる。

ただし、これでヒットさせてもスタンさせられ
なかった場合はスーパーアーツ級の反撃が入って
しまうため、多少欲張って充電しよう。それに、ス
タンさせるためにも、ある程度ダメージも与えて
おきたいところだ。

●早出し対空しゃがみ強⑩波動電刃

相手キャラがジャンプをしてきたら早めにしゃ
がみ強⑩を出して落とし、着地に波動拳→電刃波
動拳を狙う。形としては、巴投げ波動拳→電刃波
動拳の派生した感じになる。

●ブロックしゃがみ強⑩直接電刃

画面端に追い詰めている時に有効な連係で、ブ
ロック後にしゃがみ強⑩を出し、直接キャン
セルをかけて電刃波動拳を出すといったものだ。ブ
ロックをするためには、相手側に技を出させ
なくてはならない。そこで、しゃがみ弱⑧からの
連係を使ってみよう。しゃがみ弱⑧→リープアタ
ックと組み立てたあとなどは、格好の狙い場所だ。
さらに、この連係をおこなう前にジャンプ防止と
して出した立ち強⑨がヒットしていれば、スタン
ゲージを蓄積させておける（ジャンプ途中でヒッ
トしていればなおいい。着地前に、波動拳→電刃
波動拳も狙っている）。

なお、2回転までなら、ほぼ連続技として成立
させることが可能だ。

●スタンゲージの長いキャラ専用連係

スタンゲージの長いキャラに対して無理に電刃

波動拳を選ぶ必要はないが、一応確実にスタンさ
せる連係はある。やり方は、やはり技を出させて
ブロックをし、今度はしゃがみ強⑩キャンセル
EX上段足蹴りを狙うのだ。ヒットさせることが
できたら、吹っ飛んできたところに強竜巻旋風
脚を当てる。これで相手キャラを画面端近くに追
い込み、あとは起き上がりに近距離立ち強⑨を重
ね、キャンセル強昇龍拳→電刃波動拳を出せば完
成だ。ガードさせることで、EX上段足蹴りで使
った分のスーパーアーツゲージをため直せる。

さらに強みになっているところは、相手キャラ
の強昇龍拳のガード硬直中に、こちらは2回転で
で3段階まで溜められるところにある。ここで電
刃波動拳を発射すると、相手はガードブロック
でしか回避法がないのだ。他には、立ち強⑨と
強昇龍拳をブロックするしかない。

だが、画面端近くだとEX上段足蹴りのあと
に強竜巻旋風脚を当てられないので、使用され
ることはあまりない。画面端であれば、しゃがみ強
⑩→電刃波動拳を使えばいいわけだから……。

巴電刃～不吉な予感～



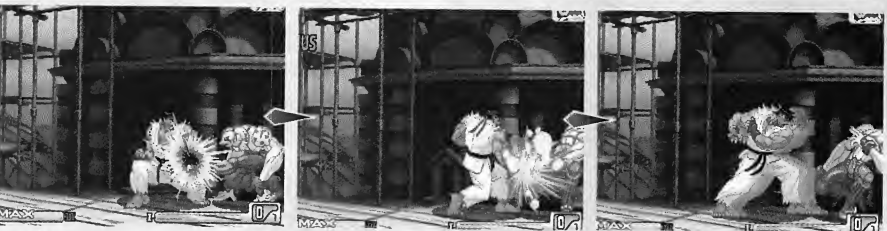
一番オーソドックスな連携なので、電刃波動拳をあまり使ったことのない人はここから入るといい。画面端に追い詰められているときに使っ
ても間合いが離れず距離もかきつけないので、若干画面中央より使ったほうがやりやすい

早出ししゃがみ強⑩波動電刃～気がつけば目の前に～



相手が近距離立ち中⑨をブロックしてこないようであれば、この連携が使える。ただし、しゃがみ強⑩の硬直時間が少し長めなので、す
ぐに出そうとすると波動拳が出ず、直接電刃波動拳が出てしまうことがあるので気をつけよう

ブロックしゃがみ強⑩直接電刃～抱いた夢は、我が手中にあり～



一番実戦的で、なおかつスタンさせやすい連係だ。ブロックをするまでが大変だが、リープアタックやしゃがみ弱⑧からの連係を使って、
相手に反撃したくなる状況づくりをしておく。この前に、多少なりともスタンゲージを蓄積させておきたい

どんなキャラもこれで確実スタン～友よ、やすらかに……～



スタンゲージの長いヒューゴやタッドリーでさえも、スタンゲージが空の状態からでもスタンさせることのできるのかこの連係だ。ここま
でやるのはかなり難しいが、人生の中で1度はやっておきたい

スーパーアーツゲージの活用と真・昇龍拳後の追い打ち

灼熱と真空竜巻で意表を突く

スーパーアーツのゲージがMAX状態になっているとき、スーパーアーツを決めたいのが人情というもの。だが、もったいぶってばかりいると、使わずじまいで終わってしまう時もある。決めどころがないからといって、バクチで放出してしまうよりはEX技に使った方がいい。特に、真空波動拳はその代表格といえる。そこで注目したいのが、灼熱波動拳とEX空中竜巻旋風脚だ。

灼熱波動拳はガードされてもまったく反撃を受けないため、近距離での使用が可能だ。密着状態よりも少し離れた間合いで不意に出し、反撃を誘

うのが狙いだ。ガードさせたら、ブロッキングを仕込んでおく。ブロッキングに成功したら、しゃがみ強⑨→EX上段足刀蹴りを決めよう。画面端に追い込んでいる時に使うと効果てきめんだ。

使用場面はここだけでなく、強波動拳を使う要領で出してみてもいい。しゃがみ中⑨→灼熱波動拳も使っていこう

EX空中竜巻旋風脚は、グラップディフェンスの均衡を崩すのに使える。例に挙げてみると、リュウが前ジャンプをして、相手キャラの通常技対空をブロッキングしたとする。この時、すぐ技を出してもいいが、ブロッキング仕返される場合もあるので、着地にグラップディフェンスが発生しやすい。そこで、着地前にEX空中竜巻旋風脚を使うのだ。こうしておけばグラップディフェンスになることはないし、着地に投げとグラップディフェンスを仕込んだ昇龍拳を使い分けておけば、かなり相手を混乱させることができるだろう。画面端でEX竜巻旋風脚がヒットした場合は、追い打ちでEX昇龍拳が入る。灼熱波動拳は2ヒットでおしまいなので、追い打ちはできない。



この状況を見せられれば誰も反撃したくない。積極的にブロッキングを狙おう。



本来なら着地グラップディフェンスになるのが「3rd」のセオリーだが、その均衡を突き崩すためにEX竜巻旋風脚を使っていてみよう。入力が遅いと着地してしまうので、少し早めの入力を意識したほうがいい。たまにやるだけでも効果がある

真・昇龍拳後の追い打ちはどれ？

真・昇龍拳がヒットしたあとは、落下してくるキャラに追い打ちが可能である。追い打ちできる技は、ジャンプ強⑩、前ダッシュ立ち強⑩、強波動拳、強竜巻旋風脚、強上段足刀蹴りと、かなり豊富にある。地上にいるキャラに真・昇龍拳を当てた時は、着地に強竜巻旋風脚をすぐ出すことで当てることができる。だが、対空技として使用して（例：昇龍拳→真・昇龍拳）空中ヒットさせてしまうと、落下時間に誤差が出てくるため、強竜巻旋風脚での追い打ちが厳しくなるのだ。こんな時は、ジャンプ強⑩か前ダッシュをしてから立ち強⑩を出すようにしよう。ジャンプ強⑩は、頂点にさしかかったあたりで出すといい。

ちなみに、ジャンプ強⑩と前ダッシュ立ち強⑩は、真・昇龍拳が空中、地上のどちらでヒットしようが、安定して追い打ちできる。上段足刀蹴りは、地上ヒットの時に使用しよう。かなり当てにくいので、通好みにおすすめだ。



安定したいならば強⑩を使っていき、ダメージを与えたいならば必殺技を狙おう。画面端なら前ダッシュ昇龍拳が入る

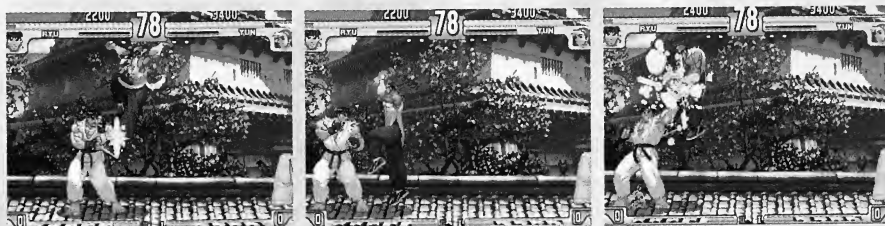
苦手とするキャラへの対策

vs雷撃蹴

ユンとヤンには雷撃蹴という技があるため、跳んできたから昇龍拳で落とすとか、立ち中⑨をブロッキングさせたりという戦法が、非常にやりにくいキャラである。そのため、しゃがみ中⑨やしゃがみ強⑩を出していくこともままならない。むやみに出してしまうと、そのスキに雷撃蹴で急襲され、そこからラッシュにもちこまれてしまう。

地上戦ではしゃがみ強⑩が届かない間合いを保とう。この間合いならば、相手側がリュウに届く通常技は遠距離立ち中⑨ぐらいしかなくなる。が、ユン、ヤンは歩く速度が速いので、前に歩いてから、遠距離立ち強⑩やしゃがみ中⑨を差し込まれる可能性が高い。相打ちの可能性もあるが、波動拳で押し返していこう。また、いきなりくる鉄山靠や絶招歩法、快砲からの投げなどにも気を配らなければならない。これこそ、画面端に追い詰められてしまうのもやむを得ない。

雷撃蹴をガードした場合は、再び雷撃蹴、通常投げ、前方転身、打撃技、ターゲットコンボ（ユンの場合）のいずれかの攻撃を予測して対応しなくてはならない。これがまた厳しいのだが、雷撃蹴とターゲットコンボ2択の場合は、ほんの瞬間だけしゃがみガードをしてから、立ち強⑩を出す。これなら、一瞬ガードすることでターゲットコンボはガードできるし、ジャンプされても立ち強⑩を当てることができる（ごくたまに遠距離強⑩になり、出すのが遅いと当てられないことがある）。



とにかくキツイ雷撃蹴を使ったラッシュ。ガードをしたら、一瞬ガードで様子見するのがミソ。「攻撃がないな……」と思ったら、迷わず立ち強⑩を出してしまおう。投げをくらうのはイヤだが、連続技でダメージをくらうのはもっとイヤだからね



FIGHT A NEW RIVAL!!

いぶき 対戦攻略

通常技から必殺技、果てはスーパーアーツに至るまで、微妙なバランスの上に成り立っているいぶき。あらゆる要素をバランスよく昇華し、そこに脆さを補う慎重さと攻撃力不足を補う大胆さが必要になる。忍びはすべてに万能に……。

多彩なジャンプ攻撃を生かせ！

じっくり立ち回ろう

いぶきは、攻めと守り（押しと引き）のバランスの難しいキャラだ。注意すべき点は「威力は低い、当てやすい攻撃が多い」というところ。うまく攻撃を散らして、少しずつ、確実にダメージを与えていきたい。

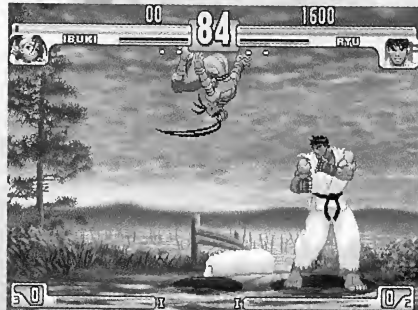
そのためには「あせらない」ということが重要なわけだが、幸い防御関連のネタは充実しており、空中戦の選択技も豊富。あとは地上戦をいかにこなすかだけ。しかし、地上戦は攻めや守り、牽制などさまざまな要素が絡んでくるため、まずは分かりやすい、攻め込むときの跳び込みネタ関連から見ていこう。

豊富なジャンプ攻撃

いぶきのジャンプ攻撃というと、真っ先に思い浮かぶのが空中ターゲットコンボと、ジャンプ中⑧だろう。しかし、いつもこれだけを使っていたのでは、すぐにタイミングを絞られてしまい、対空ブロックの的となってしまふ。そこで、いくつかの技を打点を変えて出していき、相手に対空ブロックのタイミングを絞らせないようにしていこう。

跳び込むときの代表的な使用技は表①のとおりだが、通常時もっとも簡単にタイミングをずらせるのが、ジャンプ弱⑧とジャンプ強⑧（強⑧）。特にジャンプ弱⑧は発生が早く、着地直前のぎりぎりですることができるので、対空ブロックのタイミングをはすにはもってこいの技だ。きちんとぎりぎりを出して、着地後もいいタイミングで技を出せば、立ち弱⑧や立ち中⑧につながることもできる。

垂直ジャンプ、斜めジャンプの両方で使えるのが弱苦無。これも着地直前で出すことで、相手の対空ブロックタイミングをはすことができ、



低打点で跳び込むときは、空中にいるあいだ時間的余裕があるので、しっかり空中ブロックを仕込んでおき……

表①
主な跳び込み技と打点の振り分け（対地）

打点高い	J強⑧→J中⑧ J強⑧ J中⑧
打点低い	J弱⑧ 弱苦無
打点調節可	J弱⑧→J強⑧ EX苦無

地上の技につなぐことができる。この弱苦無を使った場合の、ジャンプ強⑧（あるいはそこからの空中ターゲットコンボ）を高い打点で当てたときとのタイムラグは、最高でじつに15フレーム。あくまでこれは最高の数値なので、実戦でこのとおりの差をつけるのは難しい。しかしここまでの時間差を作らなくても、高め打点の強⑧やターゲットコンボと着地直前の弱⑧、弱苦無で、対空ブロックの猶予時間を越えた時間差ヒットは実行可能。さまざまな理由から跳び込みの多くなるいぶきだけに、地上にいる相手に対する跳び込みだけは高確率で成功させたい。

SAゲージに余裕のあるときは、EX苦無も使ってみよう。これも着地直前で出すわけだが、EX苦無は地上の技につなげやすく、また発射タイミングを遅らせることで（4P目のEXTRA-TECHNIQUE 参照）最大の時間差を作ることができる。またこの場合、ヒットしたときには、着地後一瞬前進できるほどの余裕ができる。タイミングをはすしつつ着地で確実に連続技につなげられるのだから、これを使わない手はない。画面中央付近なら、少し歩いて立ち中⑧、端なら近距離立ち強⑧、近距離立ち強⑧からのターゲットコンボが入る。

なお、低打点で技を出す弱⑧や苦無のときは、空中ブロックの仕込みを忘れないように。



超低空で攻撃。着地で連続技につなげ！ ジャンプ弱⑧から立ち弱⑧、立ち中⑧につながるのは難度が高いが、苦無からだとな

各跳び込みの最大時間差

※単位：F（フレーム）=1/60秒



J強⑧→J中⑧

1
(32F)



J弱⑧

8
(39F)



弱苦無

16
(47F)



EX苦無

17
(48F)



EX苦無（レバー入れ続け）

21
(52F)

地上で優位に立つために～初手が重要

中間距離で攻勢に出るには？

次は地上での、攻勢に出て固めにくための基本行動を見ていこう。

お互いが地上で様子をうかがっているようなときに第一手として有効なのが、**★+中⑧**。中間距離から不意をつくように出していき、先端部分を触れさせていく。鋭く足元へ斬り込むので、命中率は高い。ガードされた場合、たとえ先端部分でも6フレーム不利になってしまうが、この場合は間合いが開いているので痛烈な反撃は受けにくい。地上でのリーチに難のあるいぶきにとっては、中間距離でこれほど自信をもって繰り出せる攻撃はほかにはない。**★+中⑧**を当てたあとの代表的な行動は、表②に示したとおり。

もう一つ、より攻撃的な選択として、遠距離立

表②
中スラ(★+中⑧)ヒット後の代表的な選択肢

- リーブ (特に闇時雨選択時)
- [やや遠い] → ジャンプ中⑧でめくりに行く
- [やや近い] → 立ち中⑧やしゃがみ弱⑧で攻撃
- 遠距離立ち弱⑧で固めに行く
- 投げる



遠距離立ち弱⑧は、いぶきペースに持ち込むためのキとなる技。ここから固め、仕掛けにいこう

ち弱⑧を使っの“押し”というものがある。

遠距離立ち弱⑧をヒットまたはガードさせたあとはさまざまな行動がとれるようになっているわけだが、6フレームもの有利時間があるので、ここは攻勢に出たい。その多彩な選択の数々は表③にまとめてあるが、中間距離からいきなり踏み込んで遠距離立ち弱⑧を当てにくには、ある程度相手プレイヤーの性質が分かっているときつい。当然、相手キャラによっても有効度がいぶき違ってくる。しゃがんでいる状態に遠距離立ち弱⑧が当たらない(空振りしてしまう)キャラに対しては、要所で使っていく程度にとめておこう。

なお、表③のなかには含まれていないが、飛燕も意外にあなどれない必殺技。特に霞朱雀セレクト時のEX飛燕は、あらゆる場面から狙っていきたい。立ち弱⑧からも当然狙っていい。

表③: 遠距離立ち弱⑧ヒットorガードからの有力な攻勢技

リターン	技名	ガードされた時の硬直差	攻勢維持
—	遠距離立ち弱⑧	+6F	攻勢維持
—	しゃがみ弱⑧	+3F	かく乱、攻勢維持
大	めくり(J中⑧)(錯)	—	弱⑧先端の間合いから。着地後(錯)やEX風斬りも
↑	一歩踏み込んで立ち中⑧	+1F	各種必殺技、攻勢維持
↑	リープアタック(錯)(闇)	-3~+4F前後	かく乱、攻勢維持、近ければ雷打、(錯)、(闇)、ストックがあればEX風斬りも
↑	しゃがみ強⑧、立ち強⑧	(※)	しゃがみ弱⑧からのタイミングずらし。立ち強⑧により状況変化
↑	★+中⑧(闇)	+9F	攻勢維持、ヒット時(闇)確定
↑	築地越え(霞)(錯)	—	かく乱&奇襲、攻勢維持。低空苦無など
↑	霞駆け	—	奇襲、投げ。手を出してくる相手にはブロッキングを仕込むのも有効
小	立ち中⑧(闇)	+6F	下段ブロッキング対策、牽制。遠立ち弱⑧よりリーチが長い。置いておくように

※スーパーアーツの略号のついているものは、そのスーパーアーツセレクト時にはリターン(見返り)が大きくアップし、重要度の増すものを示している。例えば立ち中⑧のなら、闇時雨セレクト時には使用頻度の高い技になる

地上で優位に立つために～固めていこう

固め～攻撃続行

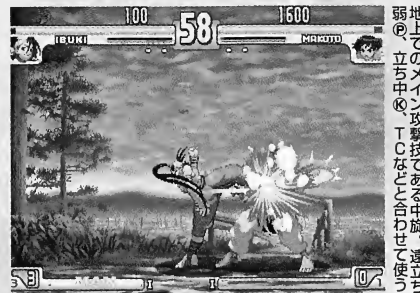
★+中⑧や遠距離立ち弱⑧からの連係、また跳び込み後などは、技をうまく連係させていき、そのまま攻勢を維持したい。基本的なループなら、上記の表③にあるもので十分なのだが、表③以外のものでも相手固めていくのに便利なのが、中の旋と、立ち弱⑧→中⑧、近距離立ち弱⑧→中⑧→強⑧の2つのターゲットコンボだ。

中の旋は、2発目で止めればガードされても2フレームしか不利でない。ブロッキングを仕込みつつ、再度立ち中⑧などからの攻撃を用意して、相手の対応を見ていこう。ヒットしていれば確認して3発目まで出す。その場合立ちヒットで1フレーム、しゃがみヒットで3フレームの有利となる。わずかとはいえ、優位なことにはかわりはないので、強気に立ち中⑧などで攻撃していこう。遠距離立ち弱⑧やしゃがみ弱⑧で刻みに戻るのもいい。この中の旋はおもに立ち中⑧からキャンセルで出していくが、遠距離立ち弱⑧から出すのも悪くはない。

立ち弱⑧→中⑧と近距離立ち弱⑧→中⑧→強⑧のターゲットコンボは、ガードされても前者が4フレーム、後者が3フレームの有利で次の行動に移ることができる。後者は座高の高いキャラ以外

には空振りしてしまうが(連続技ページ、連続技E参照)、ヒット確認が容易なため、ヒット時には旋や雷打といった技につなげて大ダメージを期待でき、ガードされていたらそのまま連係に移るといったことが実行しやすい。一部の高座高キャラに対して使っていくことで、接近戦での固めを案に展開することが可能だ。

前者は初段の立ち弱⑧が、しっかり上下どちらのブロッキングでもとられてしまううえに非常にリーチが短い、という欠点があるが、全キャラに対して使用していけるので汎用性は高い。ここから表③にあるような技群で連係させていたり、キャンセルで旋や飛燕、霞駆けを出したり、たまには歩いて投げにいくなどして単調なリズムにならないように注意していこう。



地上でのメイン攻撃技である中旋。遠立ち弱⑧、立ち中⑧、T Cなどと合わせて使う

引きと牽制も重要

対戦においては、“押し”だけでは勝てないのがこの世の常。いくら上下に散らそうが、常に攻撃していたのではブロッキングでとられる確率は増す一方。昇龍拳やスーパーアーツでの割り込み、反撃も怖い。どんどん固めていって、手数で圧倒したいいぶきだが、その心理を逆手にとつての“引き”で緩急をつけた闘いをしたい。

表③にあるような技群を組み合わせて固めに行っているときでも、たとえば立ち中⑧や築地越えのあとにガードを固めて反撃を待ってみたり、霞駆け→投げに対する反応のいい相手には、いつもよりやや遠くから霞駆けで接近し、反撃や投げスリを期待してみたりする。

中間距離では、前後に動きながらしゃがみ中⑧を何もないうちに置いておくように出して牽制しつつ、相手の方から接近してくるのを待つ。いぶきは対空の引き出しが多いので、この間、対空技のことを忘れず念頭に置いておき、跳んできたら必ず落として、そこから攻勢に転じる、それくらいの気持ちでいこう。

ただしこのとき、単純に後退したのではなく後ろがなくなってしまうので、★+強⑧やバックジャンプからの苦無などで牽制しておこう。

防御～無駄な血を流さないために～

七色の対空技

いぶきは非常に多くの対空防御法を持ち合わせている。相手が高い位置にいる間にこちらもジャンプして落とす対空から、近距離～遠距離の地对空、空中投げやジャンプして逃げてしまう方法などじつに多彩だ。当然、相手キャラや相手プレイヤーに応じて有効であったりなかったりするもので、正確に使いこなすのは難しい。しかし、これらを的確に利用できれば、ダメージ効率、攻勢に出るチャンスは確実に増すだろう。

まずは直接迎撃から

相手プレイヤーが、跳び込んでくるときに空中ブロッキングを仕込んでくるかどうか分かるまでは、直接攻撃で撃墜していこう。様子を見つつ、相手が跳んでこなかったら苦無を投げて牽制したい、そんなときには垂直ジャンプ弱⑧を中間距離くらいで、跳んできたら即落とす、という場合は弱風斬りを使う。

相手が空中ブロッキングを使って跳び込んでくると分かったら、こちらも対空ブロッキングと、多段の対空技で対応していく。いぶきの対空技をブロッキングでとり慣れている相手で、④+中⑨→強⑨→キャンセル風斬りなどをブロッキングしてくるなら、立ち中⑨→キャンセル中旋が、微妙に遅いタイミングで迎撃してくれるはずだ。最終手段として、しゃがみ強⑨をハイジャンプキャンセルして、跳ぶと同時に斜めジャンプ弱⑨を出す、というもあり、リスクは大きいが効果は高い。

打点高めの対空防御

垂直ジャンプ弱⑧	直接落とす、ブロッキングにもある程度対処可能
前ジャンプ空中投げ	対空中ブロッキング、判定の大きいヒューゴーなどに特に有効
風斬り	段数を変えられる

打点低めの地对空防御

ブロッキング 間隔 狭い (多段)	④+中⑨ ④+中⑨→強⑨→風斬り(弱) ④+中⑨→強⑨→雷打
立ち中⑨→中旋	
しゃがみ強⑨→ハイジャンプ キャンセル前J弱⑨	
(単発) ブロッキング 間隔 広い	遠距離立ち強⑨(遠距離)

三種の神器～スーパーアーツ～

『3rd』のいぶきのスーパーアーツは、どれも魅力があり、どれも欠点がある。また、それぞれあまりに効果・特性が違いため、選んだスーパーアーツによって戦法や使用技の比率にかなりの影響がでる。スーパーアーツ選択の影響をもっとも受けるキャラの一人ではないだろうか。

すべてが一長一短なので、プレイヤーが自分の腕や好みで、また相手するキャラに応じてどのスーパーアーツにするか悩める……。これは幸福で贅沢な悩みといえるだろう。

霞朱雀

霞朱雀は、3つのなかで、もっとも安定した戦力になるスーパーアーツだ。唯一SAゲージが2本以上あるという点が一番大きな理由だが、霞朱雀そのものの性能が向上し、霞朱雀をきちんと攻撃に使用できるというのも重要。空中から放てる超多段飛び道具で、体力の削り量が多い、という特殊性もポイントだ。ガードされているときに、調

子によって気合いいっぱいレバガチャ&ボタン連打をして上空高く舞い上がったりさえしなければ、中間距離くらいで使用しても、まず反撃を受けることはない。何気ないことだが、防御、奇襲など近距離から放つことも多いので、安心して出せるようになったというのは重要だ。

さて、前述したとおり、霞朱雀はSAゲージを3本までストックできるので、数々のEX必殺技を存分に使用できるのが強み。単発で使用しても強いEX飛燕が、霞朱雀と合わせることでより強力になり、起き上がり時のほか、相手に押され気味な場面ですることが多いEX風斬りが、スーパーキャンセルして霞朱雀を出すことで安全なリバーサル・割り込み技になる。EX飛燕ヒットからのヒット確認→霞朱雀は簡単なので、連係のなかにどんどん組み込んでいこう。ほかにも、築地越えからの苦無→霞朱雀という奇襲が強みになり、築地越え→低空苦無という連係を本格的に使っていけるようになる。

錯通し

前作より破壊力がダウンしたとはいえ、それでも全体力の40%前後を奪う一撃必殺の投げ、錯通し。前作と違い、密着時の扱いが完全な投げになったのは一長一短あり、といったところだが、投げの間合いが狭くなったのはなかなかきつい調整だ。打撃(ビーム)になったときの発生も非常に遅く、スキも甚大。捕らえて投げることに失敗したときは、少なからずダメージを覚悟しなければならない。

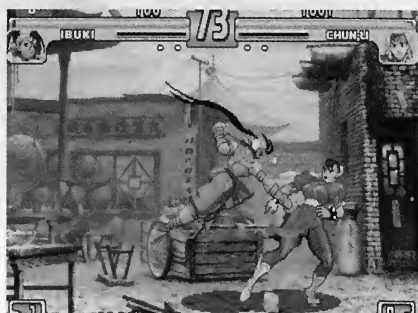
しかし、攻撃力ダウンが目立ち、耐久力(防御力)も低いいぶきにとっては、ワンチャンスで40%前後のダメージ与えられるというのは、やはり捨てがたい魅力。立ち中⑨やしゃがみ弱⑨からキャンセルで霞駆け、築地越えで真裏に着地、空中ブロッキングを仕込みつつの空ジャンプ、密着するようリープアタック、対空ブロッキングからと、狙える場面は意外に多い。強気なところ。



霞朱雀セレクト時には、積極的にEX飛燕を使っていこう。また密着リープ後などに出すEX風斬りからの霞朱雀も有効



築地越え→低空苦無と、低空苦無を意識させての霞朱雀という戦法は、意外に有力



霞駆け、築地越えで密着するほかにも、リープアタックで密着するというオーソドックスな戦法も忘れないように

闇時雨

「3rd」での新スーパーアーツである闇時雨は、微妙なバランス調整で、初心者から玄人まで幅広く対応できるようになっている。しゃがみ弱×2→闇時雨やリープアタック→闇時雨は難しい、という人がいても、立ち中⑨→ヒット確認闇時雨や◆+中⑨→闇時雨といった少し練習すればすぐにできるようになるような連続技まであるので、さまざまな状況、いろんなプレイヤーに必ずチャンスがやってくる。また、SAゲージが非常に短いので、1ラウンド間に複数回、使用のチャンスがやってくることも少なくない。この回転率の高さを考えれば、それほど臆することもない。ガードされても致命的なスキにはならないので、とにかく数を出していくのが大切だ。

ほかのスーパーアーツ同様、闇時雨セレクト時、一部の技の使用頻度が上がる。まず重要度が飛躍的に上昇するのが、立ち中⑨。遠距離立ち弱⑨に混ざってたまに出し、ヒットしたらノーキャンセルで闇時雨だ。次に◆+中⑨とリープアタックも使用頻度が上がるだろう。立ち中⑨や◆+中⑨

からの連係が、より効果的に、より重要になる。しゃがみ弱×2→闇時雨は操作自体は高難度だが、1発目のしゃがみ弱が当たってからいざ闇時雨発動の弱⑨ボタンを押すまでに意外に長い時間がかかっているの、多少慣れさえすればヒット確認は実はそれほど難しくない。是非マスターしたいところではあるが、狙うチャンスはたくさんあるので、あまり固執することもないだろう。

：

さてここで、右の表の説明を軽くしておこう。

「中⑨→リープ」の欄にあるのは、立ち中⑨をほぼ密着でヒットorガードさせたあとに、すぐリープアタックを出してヒットさせるには（届かせするには）、「中⑨→中⑨とボタンずらし押し」でリープアタックを出す必要があるのか、それとも普通に出せばいいのかを示している。これがヒットしたときは、先端ヒットなので闇時雨が連続技になる。中央と右端の欄は、近距離立ち強⑨で浮かされたあと「落下する相手キャラの裏側に霞駆けで回り込むにはどのタイミングで立ち中⑨を当てればいいのか」を示している。立ち中⑨→霞駆けで翻弄し、投げたり下段からの闇時雨を決めよう。

	中⑨→リープ	近距離立ち強⑨で浮かして中⑨→中電駆け	中⑨→強電駆け
春麗	ずらし	前 普通	後ろ 普通
まこと	ノーマル	// 遅め	// 普通
Q	ずらし	// 弱で	// 普通
トゥエルヴ	ずらし	// 弱で	後ろ早め 前遅め
レミー	ノーマル	// 普通	後ろ 普通
ユン	ずらし	// 普通	後ろ一瞬 前進する
ヤン	ノーマル	// 普通	// //
アレックス	ノーマル	// 普通	後ろ 普通
豪鬼	ノーマル	// 普通	// //
リュウ	ずらし	// //	// //
ダッドリー	ノーマル	// //	// //
ネクロ	×	// //	後ろ早め 前遅め
いぶき	ノーマル	// //	// //
オロ	ノーマル	// //	後ろ早めかなり多く 多くキツイ
ショーン	ずらし	// //	後ろ早め 前遅め
ケン	ずらし	// //	// //
エレナ	×	// //	// //
ヒューゴ	ノーマル	// //	前
ユリアン	ノーマル	// //	前

EXTRA-TECHNIQUE

細かなネタも駆使する

ここでは、状況に応じて使い分けることで、基本行動よりいい結果が得られるであろう情報やテクニックを紹介、解説していこう。

●近距離立ち強⑨→追い打ちのバリエーション

・ハイジャンプ強⑨→◆+中⑨

・しゃがみ強⑨→ハイジャンプ中⑨でめくり

対空ブロックのあとに多用する浮かせ技の近距離立ち強⑨。このあとの追い打ちは、威力重視なら垂直にハイジャンプしての空中ターゲットコンボ、ジャンプ強⑨→◆+中⑨がおすすだ。あまりに基本すぎてつい忘れがちだが、あなどれない減りを見せる。また、攻勢を維持しつつ一気に攻め切りたいときは、しゃがみ強⑨から斜めに

ハイジャンプして、相手の着地際をめくりにくいのもいい。

●EX苦無レバー入れっぱなし

これは冒頭の跳び込みの解説中でも多少触れたが、EXの苦無は、コマンド入力後レバーを前方向



でレバーが攻撃・守りの両面で役に立つ

に入れ続けることで、発射タイミングを4フレーム遅らせることができる。しかも発射角度が横方向にずれる…つまり浅い角度で遠くまで飛んでいくので、遠距離でバックジャンプしながら苦無を飛ばすときに重宝するほか、跳び込み時に低空で使えば、相手キャラへの到達が一瞬遅れるため、着地してから連続技も入れやすい。はっきりいってEX苦無は、すべてこのレバー入れっぱなしでいいのではないかと、いうほどだ。

●1Pいぶきと2Pいぶきの体型の謎？

必殺技・築地越えを、画面端に立つ「通常ジャンプではめくれない相手」に対して使用した場合、1Pいぶきは相手キャラと画面端のすき間に入り込むことができるが、2Pいぶきは絶対に入れない。霞朱雀、鏝通し選択時には多少、気になる。

苦手とするキャラへの対策

対ちびキャラ

2D格闘ゲーム界に於いては、体の小さいキャラというのはとかく組みづらい、やっかいなことが多い。かく言ういぶきも小さいキャラだが、近～中間距離でペースを握るのに重要な役割を果たす遠距離立ち弱⑨が当たらない相手と闘うのは、地上戦の、それも接近戦で、つらい闘いを強いられるということである。しゃがまれていて空振りしてしまう相手は右の表のとおり。×を記してあるのがそのキャラだ。逆に遠距離立ち弱⑨を（体型的に）当てやすい、もしくは持ち合わせている技の都合上弱⑨を使いやすい相手には○が記してある。○は普通に、しゃがんでいても当たる、と

いう相手だ。

これら遠距離立ち弱⑨に頼れない相手に対しては、近距離では立ち中⑨としゃがみ弱⑨の頻度を上げて健闘し、あとはその前後でいかにダメージを稼ぐか、ということになる。密着に近ければ投

げを多用するとか、立ち状態の技をばらまいてくることが多いエレナに対しては◆+強⑨を多めに使うとか、よく跳んでくる春麗に対しては対空重視、逆に地上戦を挑んでくる春麗に対しては跳び込み重視、といった具合だ。

	弱⑨	中⑨めくり	端めくり	備考		弱⑨	中⑨めくり	端めくり	備考
春麗	×	○	○		ダッドリー	○	△	△	逃げ弱⑨が中段
まこと	○	○	○		ネクロ	○	△	△	
Q	○	○	×	逃げ弱⑨が中段	いぶき	×	○	×	
トゥエルヴ	○	○	○	逃げ弱⑨が中段	オロ	×	○	○	
レミー	○	○	×	逃げ弱⑨・弱⑨が中段	ショーン	○	△	○	逃げ弱⑨が中段
ユン	×	○	×		ケン	○	△	○	逃げ弱⑨が中段
ヤン	×	○	×		エレナ	×	○	○	
アレックス	○	○	○	逃げ弱⑨が中段	ヒューゴ	○	×	○	逃げ弱⑨が中段
豪鬼	○	○	△	逃げ弱⑨が中段	ユリアン	○	△	○	逃げ弱⑨が中段
リュウ	○	△	△	逃げ弱⑨が中段					

FIGHT A NEW RIVAL!!

オロ 対戦攻略

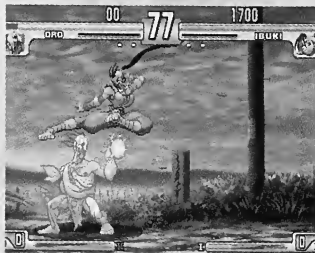
個性派ぞろいのストⅢにあって、ひときわ異彩な光を放つオロ。立ち合いではのりくろりと相手の攻めを受け流し、ここぞという場面ではすべてに通ずる近距離立ち中②を的確に決める。その道を極めた先にこそ、最強の仙人像がある。

オロの生命線ともいえる近距離立ち中②

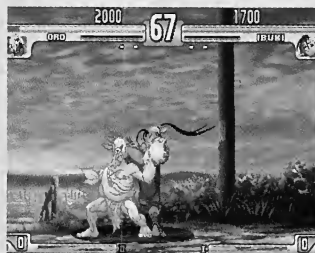
ブロッキング命

ゲージをためるために、そしてスーパーアーツによる連続技、あるいは連係を作るために使う近距離立ち中②は、オロの最重要技となる。まずは、ヒット率がそのまま勝率に関係してくるこの技の狙いどころから考えてみよう。

数ある狙いどころの中でも、ブロッキング後はもっとも主要なポイントになる。対空ブロッキング後は筆頭に、近距離で地対地のブロッキングに成功したあともこの技を狙う。特に、地対地のブロッキング後は距離確認が必須だ。密着ならもちろん近距離立ち中②がベストだが、少し離れているなら近距離立ち中②→キャンセル仁王力、さらに遠距離の場合は立ち強④やしゃがみ強④といった具合に、できる限りの正確な使い分けを目指したい。相手のスタン値も計算に入れられれば、さらに効率上がるぞ。また、スキの大きい技をガードしたときの反撃も、ブロッキング後と同じ考え方でOKだ。



対空ブロッキング後は最大の狙い目。確実に決めよう。空ジャンプ投げが少し怖いが……



地対地のブロッキング後は距離確認が重要。終戦を積み、徐々に精度を上げていきたい

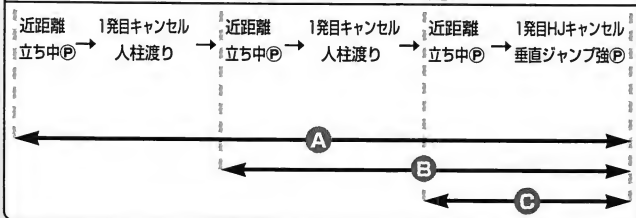
空中での追い打ちもキッチリと

近距離立ち中②を空中コンボとして狙うチャンスも数多くある。狙った技始動ばかりでなく、事故的に技がヒットしたときや空中で一部の技がヒットしたあとにもしっかりフォローをし、攻めの効率を上げていこう。

代表的なのは、跳び込みの着地際に出す空中人柱渡り（人柱登り）。この技を跳び込みの選択技として使い、ヒット後は空中コンボを狙っていこう。ヒット後は通常近距離立ち中②から狙うものと同じ図中Aが狙える。また、近距離立ち中②の2発目がヒットしたあとも重要。2発ともヒットした場合は少し歩いてから図中Cの部分、2発目のみが空中ヒットした場合は図中Bの部分で当てていく。どちらもよくあるケースだけに迷わず決めていきたい。

E X日輪掌と夜行魂の空中ヒットも空中でのヒットが残るケースの1つだ。注意が必要なのは、ヒット数によって追い打ちが変化すること。相手が途中から空中ブロッキングに失敗して1発のみくらったようなときには図中A、2～3発ならB、夜行魂が4発すべてヒットしたときはCで追い打ちしよう。

オロ 空中コンボの流れ



臨機応変に狙う

当たり前の狙いどころばかりでなく、さらに可能性を広げていこう。実戦の中に隠されたチャンスを逃さず、的中率を上げていくことが重要だ。

実戦でも重要度が高いのが、相手のジャンプをくぐってからの近距離立ち中②。通常の立ち回りから距離を常に意識し、ジャンプに対してとっさの対応ができるようになる。ジャンプ距離の長い相手に対しては、常に跳び込みをくぐれる位置をキーポイントにしながら闘うのも1つの有効な戦法といえる。

そのほか、前ダッシュから強引に狙ったり、ジャンプ攻撃から直接つないでみたりといったストレートな狙い方も忘れてはならない。双方とも有効ではないようにも思えるが、投げを警戒したグラブディフェンスや、その他の技を潰しつつヒットすることも少なくない。ジャンプ中②、ジャンプ強④をヒット後も低い位置で当てていけば近距離立ち中②が連続になるぞ。



ジャンプをくぐること成功したらチャンス。普段から常に意識し、スムーズに決めよう



ブロッキングもされにくい。ただし、めくろの強いケンなどを相手にするときは少し注意

起き攻め&着地攻め

起き攻めに活用してみたいのは、クイックスタンディングを狙った裏回り法。ダッシュ距離の長いオロは、この起き攻め法のバリエーションが豊富にある。画面中央なら、orニュートラル投げから。相手キャラがトゥエルヴ、ユン、ヤン、ネクロ、ダッドリーのときに、ダッシュ2回でクイックスタンディングを取った相手の背後に回ることができ。また、画面端でのor投げ、またはorニュートラル投げから同じ要領でダッシュ×2回。前者はトゥエルヴ、アレックス、ダッドリー、エレナ、ヒューゴの5キャラ、後者はこれにユリアンを加えた6キャラ相手が狙い目だ。

そしてもう1つは、空中での追い打ちから狙う着地攻め。空中コンボの最後を近距離立ち弱④にし、ダッシュで着地する相手の裏に回ろう。これは、近距離立ち中②がヒットしたときにSAゲージがほとんどない場合に狙ってみたい。裏から再び近距離立ち中②からのコンボを入れれば、合計で鬼神力や天狗石でもゲージ1本分ためられるぞ（コンボが入りやすい相手の場合）。



空中コンボの最後を近距離立ち弱④、または立ち弱④で締めておき、すぐさまダッシュ



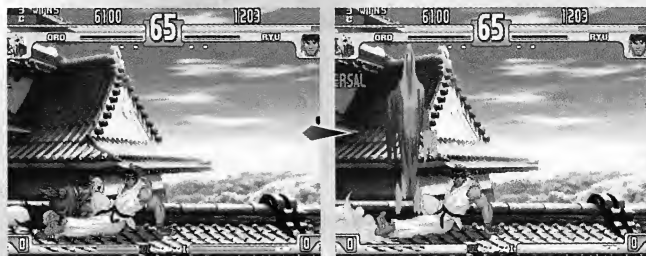
着地する相手の裏に回って近距離立ち中②を狙う。SAゲージをためたいときに便利だ

地上戦、空中戦のポイント

横の動きと立ち技で構成する地上戦

最重要なのは近距離立ち中⑥であるとはいっても、当然それだけで地上戦を構成するわけではない。ここで、そのほかの立ち回りを再チェックしてみよう。まず近距離では、しゃがみ弱⑧やしゃがみ中⑧、リープアタックで攻め、離れ際でスタン値の高い立ち強⑧、ダウンを奪えるしゃがみ強⑧につながるのが基本だ。この中にキャンセルを絡めた人柱渡りを織り交ぜ、位置を合わせためくりを狙う。ちなみにこの人柱渡し、発生直後に空中判定になるため、起き上がりなどに使っても意外な効果を発揮する。つまり、リバーサルで出せば足払い系の攻撃が“埋まっけていても”かわすことができ、立ち技をくらくらしても空中やられになるということ。しかも発生直後の姿勢が低いため、打点の高い攻撃をかわすことも多い。ある意味鬼ヤンマよりも性能がいい(タメ技ではないので、使いやすいこともポイント)ので、活用してみたい。

一方、中距離戦では前後のダッシュで攪乱しつつ、飛び道具の日輪掌を絡める。日輪掌はジャンプ防止の中・強やホーミング性能のあるEXも使い、相手の動きを制限したのちにダッシュやジャンプなどで攻め込もう。



めくり狙いに使用する人柱渡りだが、実は割り込み技としても活用できる。発生直後に空中判定になるので、起き上がりにリバーサルで出せば完全に動かない足払いもかわすことが可能だ

多彩な選択肢で攻める空中戦

地上戦がそれほど得意とはいえず、中距離戦では実ダメージが期待できないオロ。それだけに、接近&攪乱手段としてのジャンプは重要な要素だ。選択肢も豊富にあるので、うまく散らして相手の的をはずしていこう。

対地攻撃の基本になるのは、斜め下方向に攻撃範囲を持つジャンプ中⑧。めくりも狙え、昇りで出せば中段攻撃としても使える優れたものだ。少し難しいが、しっかり引きつけて当てれば着地後の連続技につながることもできる。これに対し、対空ブロック対策として重宝するのが空中版人柱渡し。相手の足元を狙うように出せば、カスあたりからの近距離立ち中⑥が狙える。そのほか、空対空に強いジャンプ強⑧、背の高いキャラに2ヒットするジャンプ強⑧、そして空中ブロックなどが主要な選択肢になる。

一方、オロならではの2段ジャンプ(2段跳び)は主に近距離での攪乱用に使っていききたい。昇りジャンプ攻撃で落とそうとする相手には早出しのジャンプ強⑧で迎撃、地上で対処しようとする相手にはジャンプ中⑧や空中人柱渡しといった具合に、相手の対応に合わせて使い分けていこう。



ブロックタイミングをずらすのに使える人柱渡し 2段跳びは、接近したあとのほうが効果大。その後は相手の対応を見て切り替えていこう

スーパーアーツ別の戦術①. 鬼神力

基本の攻め

鬼神力は、ダウンを奪ったあとに発動するのが基本。仁王力や投げのほか、スキを軽減する意味を兼ねての鬼ヤンマSAキャンセル発動もオススメだ。その後の起き攻めは、直接地上つかみとジャンプを読んだ後のジャンプ昇りつかみが基本の2択。小技や昇龍拳系の技などを出してくる相手には、ブロックやガードで対抗しよう。さらに、ここに加えたいのがしゃがみ弱⑧の重ね。起き上がりの技を止められることはもちろん、完全に重ねておけばジャンプされることもない。これで相手の動きを止めたのち、前述の2択を仕掛けよう。

そのほか、相手を端に追い詰めたときも発動のチャンスだ。例えばジャンプを読んだ強日輪掌を



鬼神力発動中も、蹴り技、仁王力以外の必殺技、ダテ押し系の攻撃は出すことが可能。しゃがみ弱⑧から2択を仕掛けるのが効果的だ

SAキャンセルして発動し(ヒットしていたら起き攻め)、その後跳び込みで接近。空中ブロックを狙うか、またはジャンプ攻撃で攻める。

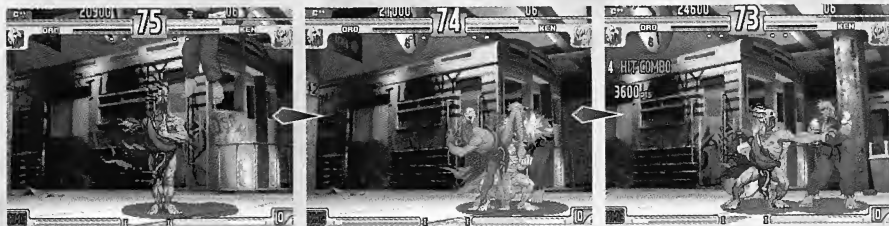
一方、鬼神鎧は無敵時間の長い割り込み兵器。反撃を受けることも少ないので、要所では惜しみなく使っていきたい。また、密着かつスキのある技をガード(またはブロック)したときには、しゃがみ強⑧→キャンセル鬼神鎧で大ダメージを奪おう。しゃがみ強⑧の発生は7フレームと早いので、反撃として使える場面は意外に多い。

空中コンボからの連係

鬼神力選択時も、近距離立ち中⑥始動の空中コンボは重要な起点だ。このとき、コンボとして近距離立ち中⑥キャンセル発動→空中つかみを入れてもいいが、ダメージ補正が大きくなるため、こ

れではややもったいない感もある。そこで、ここでは少し違った攻めのパターンを紹介しよう。

それは、空中コンボ始動→近距離立ち中⑥→キャンセル発動→近距離立ち弱⑧で追い打ち→着地攻めというパターン。途中までが鬼神力コンボと同じ構成なので、相手としても対処しにくいはずだ。コンボが入りやすい相手には(近距離立ち中⑥→1発目キャンセル人柱渡し)×2→近距離立ち中⑥から狙い、入りにくい相手には近距離立ち中⑥2発→少し歩いて近距離立ち中⑥から発動するといった。画面端の場合は、近距離立ち弱⑧のかわりに立ち強⑧や近距離立ち中⑧を使い、ダメージ効率を上げよう。着地攻めは、例によって地上つかみ重ねとしゃがみ弱⑧を重ねてからの2択、そして空中つかみを使い分ける。その後もタイマーは十分に残るので、もう1回つかみが狙えるぞ。



各種の近距離立ち中⑥から鬼神力発動。ここまでは連続技と同じ流れだ。ここから近距離立ち弱⑧を当て、着地を攻める。補正が大きくなるコンボよりもダメージ効率がいいことはもちろん、決まったあとにもう一度つかみを狙う時間的余裕がある

スーパーアーツ別の戦術② 夜行魂

起き攻めは裏回りが基本

夜行魂を使ううえでの最大の狙いは、起き攻めにある。ダウンした相手に夜行魂を重ねておき、オロは裏に回って攻撃する。いかにこの形に持っていかか、最大の焦点となることは間違いない。

基本となるのは、空中コンボから鬼ヤンマーSAキャンセル中夜行魂とつなぐパターン。例えば、(近距離立ち中◎1発目→キャンセル中夜行魂)×2→鬼ヤンマーSAキャンセル中夜行魂といった具合だ。その後はダッシュでダウン中の相手を押してから飛び越え、夜行魂との挟み打ちを狙う。ダッシュの回数は、相手がクイックスタンディングを取らないなら3回、取るなら2回が理想だ。ただし、起き上がりの早いユン、ヤン、ダッドリーに対してはダッシュを1回少なくすること。ジャンプしたあとは早出しのジャンプ中◎でめくり、近距離立ち中◎につなごう。ちなみにこのやり方は、地上での鬼ヤンマーをSAキャンセルした場合もほぼ同感覚。鬼ヤンマーSAキャンセル夜行魂は、バクチ気味の割り込みやしゃがみ中◎キャンセルなどから出せば、ガードされたときのスキを軽減しつつ狙っていけるのがポイントだ。ただし、対処のしっかりした相手に鬼ヤンマーをガードされた場合、夜行魂を出す早い技で潰されることになる。

さて、ここで重要になるのがアドリブによる精度のアップだ。実際相手がクイックスタンディングしたか否かをダッシュ中に素早く見分けることが難しいうえ、夜行魂の当たり方の微妙な違いによって展開に差が出てくることもある。まずは、相手がクイックスタンディングを取っていないにも関わらず、2回ダッシュからジャンプしてしまった場合。このときはそのまま裏側から近距離立ち中◎を当て、ヒット後にコンボを入れよう。相手のガード方向が夜行魂→近距離立ち中◎と流れるためややガードされやすいが、それでも有効であることに間違いはない。ただ、相手がリュウ、ケンクラス、またはそれ以上に体の細いキャラであった場合、夜行魂自体が当たらないケースもありうる。このときは、あきらめるしかないだろう。

逆に相手がクイックスタンディングを取っているにも関わらず3回ダッシュしてしまったときは、相手が起き上がっているときにまだ夜行魂が到達していない。この場合も通常と同じくジャンプで

飛び越えて挟み込み形を取りたいところだが、結局は相手の対応次第といったところだ。まず、相手がしゃがみガードしていた場合にはそのままジャンプで裏に回ってから攻撃すればOK。これに対し、立ちガードで下がりながら夜行魂をガードした場合は飛び越えることができなくなる。この場合は、ジャンプから通常の攻めに移行しよう。

また、夜行魂の到達が遅いような場合は、裏に回ったあとしゃがみ弱◎→近距離立ち中◎とつなぎ、時間を稼ぐ。これによって相手はさらに対処しにくくなるので、一挙両得となる。

画面端でのフォロー

空中コンボから夜行魂攻めにつなぐ際に問題になるのが、画面端に到達する場合だ。先の方法は当然画面中央でしか効かないため、画面端ではそれ用の選択肢を用意しておかなければならない。

①完全画面端パターン

完全な画面端で近距離立ち中◎がヒットした場合(コンボ中の近距離立ち中◎を含む)は、しゃがみ強◎を追い打ちとして入れ、SAキャンセルで中または強の夜行魂へとつなぐ。これは、空中コンボのページでも紹介しているものだ。このとき、相手は夜行魂を“ブロッキングのみ可能”な状況になる。しかし、相手のブロッキング中にオロが動ける状況になるので、すかさず立ち強◎などの通常技で追い打ちをかけよう。その後途中からくらった相手に近距離立ち中◎を入れ、空中コンボへ。もちろん、SAゲージと夜行魂のヒット数によってはさらにここからしゃがみ強◎→夜行魂のパターンにもっていく。夜行魂のヒット数と追い打ちの関係については、最初のページを参照してほしい。また、もし最後までブロッキングされても構わず近距離立ち中◎を当てにいけば問



最後は再び近距離立ち中◎につなぎ、再び夜行魂のループへ。空中コンボをしっかりと入れておけば、SAゲージの回復量もバッチリだ

題なし。ここまでをすべて取られない限り、夜行魂ラッシュが終わらないことになる。

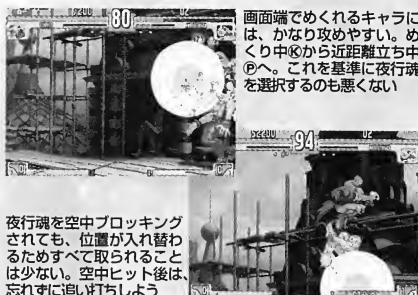
②画面端に近いときのパターン

完全な画面端には到達していないが、先に挙げた鬼ヤンマーパターンが使えない、こんなときは、追い打ちとしてしゃがみ強◎→SAキャンセル中or強の夜行魂とつなぐ。これで画面端の攻めパターンに持っていくことが可能だ。画面端の攻めパターンについては、次の項で紹介しよう。

画面端での夜行魂攻め

夜行魂を使うチャンスは、起き攻めばかりではない。例えば、画面端に追い詰めた状況での発動。先に挙げたパターンのほか、通常時でも中や強、またはEXの日輪拳でジャンプを防ぎつつ、SAキャンセルで中or強の夜行魂につないでみよう。その後は(ハイ)ジャンプで接近し、ジャンプ攻撃あるいは空ジャンプの着地後に中段(リープアタックや立ち強◎)2択を仕掛ける。その後はもちろん近距離立ち中◎につなぐのが理想形だ。このとき、強の夜行魂を使った場合は到達までが遅くなるので、近距離立ち中◎にいく前に小技をはさみ、タイミングを調整すること。また、画面端でめくりが狙えるトゥエルヴ、アレックス、ネクロ、ダッドリー、ユリアン、ヒューゴに対しては、直接めくり中◎→(小技による刻み)→近距離立ち中◎とつないでいこう。

ただ、もちろん相手も夜行魂がくるまで黙っていてくれるわけではない。そこで、ジャンプで攻める際にも相手の動きをよく見ておき、早出しのジャンプ攻撃で迎撃するなどの準備をしておこう。また、ハイジャンプで強引に逃げようとする相手は、その場で待って様子を見ておき、くぐってからその近距離立ち中◎を狙うのも1つの手段。



鬼ヤンマーSAキャンセルで中夜行魂。空中コンボ始動のほか、通常時にも狙ってみたい

その後ダッシュで相手を押す。できればクイックスタンディングしたか否かを見分けよう

クイックスタンディングを取ったなら、ダッシュ2回からめくり中◎へ。早出しが基本

着地後近距離立ち中◎へ。SAゲージを回復しつつ、次なる夜行魂起き攻めにつなごう

スーパーアーツ別の戦術③ 天狗石

天狗乱石コンボのコツ

天狗石を大きく飛躍させた一番の理由は、天狗乱石コンボにある。下の表では、キャラ別にオススメのものを挙げてみた。空中コンボのページも同時に参照し、できる限り安定度を高めてほしい。

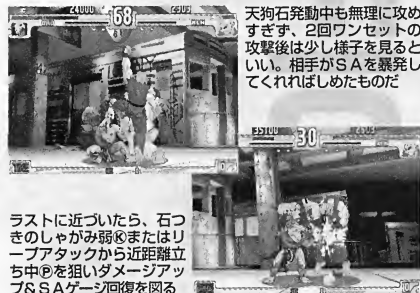
この中でも特に注意が必要なのはエレナとヒューゴーの2キャラ。浮きが低いエレナに対しては最後の締めを◆+中◎にし、さらに低いヒューゴーにはすべてを立ち強◎と◆+中◎で構成する。また、対ヒューゴーは2段目の立ち強◎を少し後ろに下がりつつ出すと安定しやすい。また、天狗乱石終了後の近距離立ち中◎も非常に当たりにくいので、無理に狙わないほうがいいかもしれない。

通常天狗石も使おう

すっかり影が薄くなってしまった通常天狗石だが、その使い勝手は決して悪くない。タイマーの減りが遅いため長時間攻め続けることができるので、緊迫した場面ではこれ以上ない決定力を持つ。

発動は、ダウンを奪ったあとや画面端に追い詰めたときなどが理想。その後はしゃがみ弱◎とリープアタックによる2択を中心に、接近用として◆+中◎を使う。これらの通常技を連続で出した場合はほぼ2回に1回の割合で石が活動するので、攻撃も2回をワンセットにしていこう。通常技を2回出したあとは割り込まれる危険性があるので、いったんガードで様子を見、割り込みに対処する

のがオススメだ。また、タイマー終了が近づいたら石付きのしゃがみ弱◎またはリープアタックから近距離立ち中◎につなぎ（連続ヒット）、ダメージアップ+SAゲージの回復を図ろう。



天狗石発動中も無理に攻めすぎず、2回ワンセットの攻撃後は少し様子を見るといい。相手がSAを暴発してくればしめたものだ

ラストに近づいたら、石付きのしゃがみ弱◎またはリープアタックから近距離立ち中◎を担いダメージアップ&SAゲージ回復を図る

天狗乱石オススメコンボ（画面中央の場合）

発動（近距離立ち中◎キャンセル）

ジャンプ強◎	立ち強◎	立ち強◎	◆+中◎	立ち強◎	ジャンプ強◎
相手キャラ：Q、ネクロ、春麗					
ジャンプ強◎	立ち強◎	◆+中◎	立ち強◎	◆+中◎	ジャンプ強◎
相手キャラ：まこと、トゥエルヴ、レミー、アレックス、リュウ、ケン、ショーン					
ジャンプ強◎	立ち強◎	◆+中◎	◆+中◎	立ち強◎	ジャンプ強◎
相手キャラ：ユン、ヤン、いぶき、オロ					
ジャンプ強◎	立ち強◎	◆+中◎	立ち強◎	◆+中◎	◆+中◎
相手キャラ：エレナ					
◆+中◎	立ち強◎	◆+中◎	◆+中◎	立ち強◎	◆+中◎
相手キャラ：ヒューゴー					

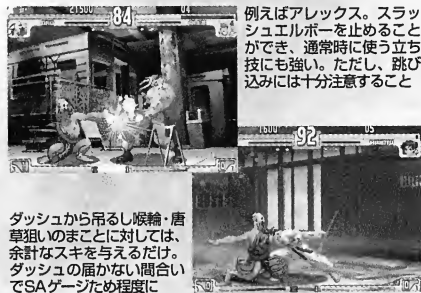
近距離立ち中◎からのコンボ

苦手とするキャラへの対策

しゃがみ強◎の活用

しゃがみ強◎は強攻撃のわりに出が早く、地上戦で役立つ牽制技。先端がぎりぎりとかかない距離から中距離までのバラムキに使い、相手の技を止める+SAゲージのために活用してみたい。

ただしこのしゃがみ強◎、有効な相手とそうでない相手がハッキリ分かれる技でもある。地上戦で立ち技を多く使うダッドリーやエレナ、そして中距離戦で持続の長くない突進技を使うアレック



例えばアレックス。スラッシュエルボーを止めることができ、通常時に使う立ち技にも強い。ただし、飛び込みには十分注意すること

ダッシュから吊るし喉輪・唐草狙いのまことに対しては、余計なスキを与えるだけ。ダッシュの届かない間合いでSAゲージため程度に

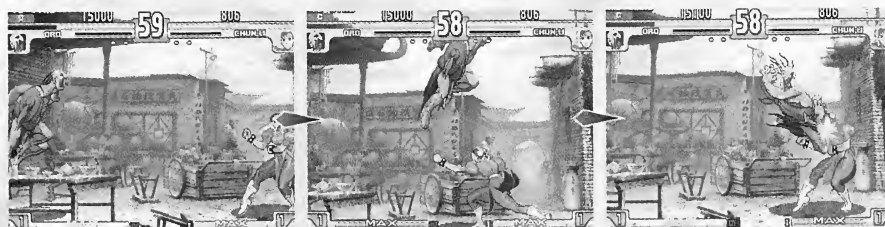
スやQには有効だが、スキを見て距離の長いダッシュで一気に踏み込みを狙ってくるまこと、持続の長い突進技を持つユリアン、足払い系の技が強いリュウ・ケンなどには、通用しにくい技といえる。相手キャラ、そしてそれを使う人のスタイルによって、使用頻度を変えていくようにしよう。

どうしても苦しい春麗戦

地上戦で五分以上の闘いができない相手には、ちょっとした工夫が必要になる。その最たる例となるのが対春麗戦だ。ほかの相手であれば十分に使

える立ち強◎、接近手段となる◆+中◎がどちらも潰されやすく、使う意味がほとんどない。このキャラを相手にするときは地上での牽制を最小限にとどめ、上空からの攻めを重視していきたい。

幸い春麗は真上に強い対空兵器がない。この弱点を突き、遠距離ならハイジャンプ、中距離なら通常ジャンプで一気に接近しよう。その後は2段跳びでタイミングをずらし、真上に近い位置からジャンプ中◎で攻め込むのが基本だ。もちろん、相手の対応次第で空中人柱渡りや、早出しのジャンプ強◎などの選択技も混ぜていこう。



通常技の判定が強い春麗に対しては、地上戦に付き合わないことが大切。遠距離からハイジャンプで一気に接近し、場合によっては2段跳びでさらにタイミングをずらす。その後相手の頭上付近からジャンプ中◎や人柱渡りなどの選択技で攻めるのが理想だ



FIGHT A NEW RIVAL!!

エレナ 対戦攻略

リーチの長い足技と天性のバネ。このふたつを最大限に生かし、中間距離からの牽制をメインに闘っていくのがエレナの基本スタイルだ。これを覚えたあとに必要なのは、ディフェンス面の強化と、大ダメージ源の確保……なのかな？

リーチを生かした中間距離での立ち回り

エレナの間合いを知る

冒頭でも述べたとおり、エレナが得意とするのは中間距離での牽制。間合いを計り、相手が出てきた牽制技を空振りさせ、その技の戻りにこちらの技を当てていく、というのが理想的だ。そのためにも、まずは自分のテリトリーを覚えよう。



ラウンド開始時より少し前にエレナの間合いの足技をガードし、牽制し続ける

左下の写真は一步踏み込むと、こちらの攻撃が当たる間合い。エレナはこの間合いを拠点にして中間距離戦を展開していくのが望ましい。

ここで活躍する技はリーチが長く、リスクの小さい下段のしゃがみ中Ⓚ。この技は使い勝手がよく、牽制の要となる。また、その技と対をなす中段攻撃の◆+中Ⓚor◆+中Ⓚも重要な技となる。この二つを用いれば相手のガードを上下に揺さぶることが可能。この間合いでそれができるのはエレナだけの特権なので、うまく活用していきたい。ただし、その2種の中段攻撃は大振りで技のスキが大きい。そのため、この技を出したときに相手に跳び込まれると、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技をくらいかねない。注意しよう。

なお、このほかにも中間距離で牽制効果の高い技はいくつかある。詳しくは下記の表を参照し、それぞれの技の役割をしっかりと覚えてほしい。

相手が萎縮したそのとき……

こちらの牽制技がボコボコとヒットし、相手が萎縮したならば攻めるチャンス。素早いダッシュで一気に近づき、投げを狙おう。このダッシュに反応してグラップディフェンスしてくる相手には、投げられ判定がすぐなくなる◆+強Ⓚが有効だ。



いくらダッシュが速いとはいえ、跳まれてたり、反応のいい相手ならグラップディフェンスでしのいでくる

裏の選択技に◆+強Ⓚ。4フレームで投げられ判定がなくなり、投げ失敗モーションに技を叩き込めるぞ

中間距離で活躍する通常技とその性質

		ガード属性	性質と主な内容	使用頻度
◆+強Ⓚ		しゃがみ	ラウンド開始時の間合いからでも届く、最もリーチ(前進力?)の長い技。ガードされると突進系SAによる反撃は受けてしまうが、先端を当てるようにすることで通常技による反撃はある程度避けられる。それほど多用する技ではないが、時折使うと効果的。状況がこう着したような場面で使っていくといいだろう。	△
◆+中Ⓚ		立ち	技自体に前進力があるため間合いを詰めてしまうことになるが、リーチの長さは魅力的。しゃがみ中Ⓚとの2択を仕掛け、相手のガードを揺さぶるのに用いる。ヒット後の状況はやや不利なので、ブロックを狙ってみるのも一興。ガードされると理論上はSAなどで反撃を受けることになる(実戦ではまず無理だと思うが……)。	○
◆+中Ⓚ		立ち	◆+中Ⓚよりリーチが短く、攻撃発生も遅い。その分、技のスキが小さいのが特徴だ。ガードされても反撃を受けることはなく、ヒット(しゃがみ)すれば有利な状況に立つことができる。また、当てたあと(ヒット/ガード問わず)は相手の間合いが離れるので中間距離を保てるのもうれしい。◆+中Ⓚと併用していこう。	△
しゃがみ強Ⓚ		しゃがみ	基本的には相手の牽制技の戻りに合わせて出していく技。攻撃発生はやや遅めなので、状況判断を素早く行って出していきたい。なお、この技は◆+強Ⓚのスライディング同様、間合いを間違えると反撃を受けることになる。これも先端を当てるようにすればある程度リスクを軽減できるので、その間合いを意識して使っていこう。	△
しゃがみ中Ⓚ		しゃがみ	やはり牽制の要となるのはこの技。足先が届くか届かないかぐらいの間合いで細かく出し、相手の牽制技をつぶしていこう。また、何度も言うようだが、◆+中Ⓚor◆+中Ⓚとからめたガードの揺さぶりにも用いることができる。最も使用頻度の高い牽制技だ。	◎
しゃがみ中Ⓚ		立ち/しゃがみ	リーチはほぼしゃがみ中Ⓚと同じくらい。しゃがみ/立ちの両方でガードされてしまうが、攻撃発生のは早さは若干だがこちらの方が上。また、キャンセルをかけられるのもこちら。「しゃがみ中Ⓚ→強マレットスマッシュ」といった連係を組み、奇襲技として使ってみるのもおもしろい。	○
立ち強Ⓚ		立ち/しゃがみ	技自体に前進力があるので意外とリーチが長く、攻撃判定も非常に強い。また、足払い系の技との相性がいいため、牽制技に足払い系の技を多用するリュウなどのキャラクターに対して有効だ。単純に“置いて”おくだけでも強かったりする。	○

リーチ長

リーチ短

対空技について

対空は万全に

前述のようにリーチの長い技で地上戦を制し、相手がしびれを切らせて跳んできたなら、もちろん対空技で迎撃していく。とはいっても、「ストⅢ」の世界には、その対空を無効にする空中ブロッキングというシステムがあるため、完全対空と呼べるものは存在しないに等しい。つまり、単純に相手の飛び込み攻撃を落とせる、いわゆる「撃墜技」のほ

かに、空中ブロッキングのタイミングをずらすもの、または、多段にしてそのミス誘うものなどが必要になってくるわけだ。

エレナが主に使う対空技は下記のとおり。項目が「BASIC」と「ADVANCED」に分けてあるが、これらを状況や相手の技量にに応じて使い分けていけばベスト。もちろん、空中ブロッキングが苦手な相手に対して、「ADVANCED」にあるような対空技を使う必要はないぞ。

なお、対空は落としにいくだけでなく、相手の飛び込みの下を潜って投げにいったり、また、ジャンプを見たら後退して間合いをとることも意外に重要だったりする。前者はいわゆる「潜り投げ」。後者は間合いを離し、ジャンプ攻撃をスパス。そのスかしからは、着地点にしゃがみ中orEXなどの下段を重ねたり、意表を突いてダッシュ投げを狙ってみるといい。空中ブロッキングがある以上、こういった手堅い選択技も必要になってくるのだ。

エレナの対空技 Anti Air Combination

BASIC

立ち中◎



・最も基本的なワンボタン通常技対空。早目に出しておくことで、相手の連続技の狙い(打点の低い飛び込み)は、大抵落としてくれる。また、攻撃判定が2箇所あるので、ある程度、空中ブロッキング対策としても機能する。

スクラッチホイール



・相手の飛び込み攻撃を撃墜するための技。無敵のあるEX版を引き付けて使っていこう。攻撃判定は4箇所あり、これも一応ブロッキング対策として機能するが、そのタイミングは一定なので、上級者には簡単にしのがれるかも。

ジャンプ中◎→強◎



・ある程度先読みは必要だが、ブロッキングタイミングをずらすのに最適。立ち中◎やスクラッチホイールによる、地上からの対空をブロッキングしてくる相手に対して有効だ。ジャンプ強◎でも代用可能。

ADVANCED

ライノホーン



・対空技としての効果は薄いですが、空中ブロッキングに対しては有力。ヒット時に見返り(後述)の大きい中orEXを使っていきたい。ただし、中に関しては発生が遅いので先読みが必要。ジャンプを見てから出すなら弱orEXで。

スクラッチホイール→スピニングビット



・中or強orEXスクラッチホイールからのSCスピニングビット。免疫のない相手ならまずくらうだろう。スピニングビットはストック数も多いので、積極的に使っていって構わない。

立ち弱◎→スクラッチホイール



・立ち弱◎がヒットしてしまうとスクラッチホイールは当たらず、スキができるので注意。立ち弱◎を空中ブロッキングで取らせて、スクラッチホイールで迎撃するというのが狙いだ。

立ち中◎(1発目)→中マレットスマッシュ



・立ち中◎を取りにくる相手に対して有効。着地したところにマレットスマッシュが重なり、ヒットすればスピニングビットorプレイバンスが連続に。相手にガードされてもスキはないので問題なし。

対空から攻め立てる

ライノホーン後は……

空中ブロッキング対策の一つとしてライノホーンを紹介したが、これを中orEXで出し、空中の相手にヒットさせれば追い打ちを狙える(最後の攻撃判定がヒットした場合は不可能)。

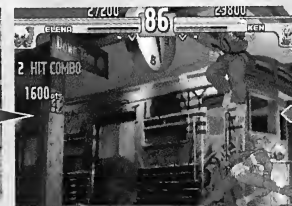
安定したダメージを与えるなら、強スクラッチホイール。連続技ページで紹介した「EXスピニング→EXライノホーン→強スクラッチホイール」と同じ要領で、画面中央なら逆向きの入力、画面端なら正面向きの入力といった具合で決めていこう。また、そのスクラッチホイールの部分を立ち弱◎にして空中の相手を立ち直らせ、キャンセル強マレットスマッシュを重ねたり、ダッシュからの投げなどを狙ってみるのもおもしろい。こちらはラッシュを掛けたいときに用いるといい。

空対空後の裏回り

空対空に用いるジャンプ中◎→強◎やジャンプ強◎。これらの技を当てたあとは、相手の着地際を攻めることができ、ここで素早くダッシュすると相手の裏へ回り込むことができる。これをうまく利用して相手のガード方向を惑わし、ダメージ



空対空でジャンプ攻撃を当てたあとは、相手の着地際を攻め込むチャンス!!



このときダッシュして相手に近づけば裏へ回り込む。相手のガードを惑わし……、



大ダメージを見込める連続技を狙ってみよう。投げなどの手堅い選択技も重要だ

の大きい「立ち中◎orしゃがみ中◎→EXスピニング」などの連続技を狙ってみよう。

ただし、連続技狙いの攻撃はガードされたときのリスクがどうしても高くなってしまふ。反撃で大ダメージをくらうことになりかねないので、ときには無理に連続技を狙いにかかず、投げや通常技といった手堅い選択技で攻めることも考えよう。

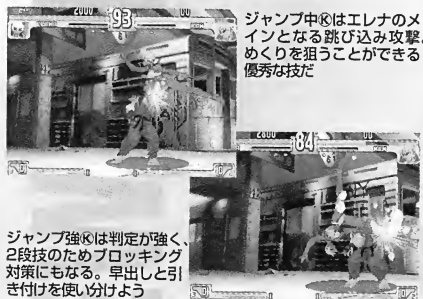
ダメージを取りにいくために

飛び込みで近づく

中距離での立ち回りや対空などのディフェンス面を覚えたら、次に必要になるのはオフェンス。やはり中距離の牽制だけではダメージソースとして乏しく、その中距離での牽制が通用しない相手なら、なおさら効率が悪い。ここは相手に近づき、ダメージを奪いにいきたいところだ。

前述した通り、ダッシュで近づくのもひとつの手段だが、空中ブロックのシステムがある以上、ジャンプで近づくのも常とう手段になる。また、エレナはジャンプ攻撃が多彩。中でも、ジャンプ中⑧とジャンプ強⑧、ジャンプ弱⑧→中⑧は強力なので、これらを使わない手はないだろう。

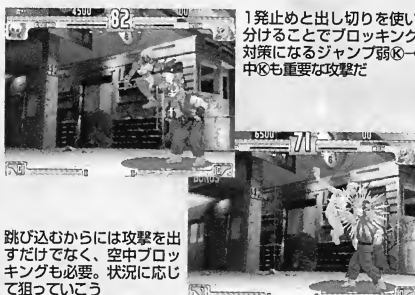
ジャンプ中⑧はめくり性能を持っているため、相手のガードを感わしつつ攻勢に移れる。もちろん



ジャンプ中⑧はエレナのメインとなる飛び込み攻撃。めくりを狙うことができる優秀な技だ

ジャンプ強⑧は判定が強く、2段技のためブロック対策にもなる。早出しと引き付けを使い分けよう

ヒットしていたら連続技を狙っていきけるので、エレナのジャンプ軌道を把握して使っていきたい。ジャンプ強⑧は、早出しと引き付けの2つを使い分けると効果的。前者は攻撃判定の強い部分を当てにいき、後者は膝の攻撃判定を当てて2段技にする。その引き付けは普段は身長の高い、ユン、ヤン、オロなどに出しても2発当たらないが、初段をブロックさせることで、停止時間の関係から2発目まで出るようになる。これを利用して、相手の対空ブロック対策として使っていこう。ターゲットコンボのジャンプ弱⑧→中⑧も基本的には引き付けのジャンプ強⑧と用途は同じ。違いとなるのは任意に1発止めができることで、そこから着地しての投げなど、戦術に幅を持たせられるのが利点だ。これらに空中ブロックの選択技を加え、相手に接近するための手段としよう。



1発止めと出し切りを使い分けることでブロック対策になるジャンプ弱⑧→中⑧も重要な攻撃だ

飛び込むからは攻撃を出すだけでなく、空中ブロックも必要。状況に応じて狙っていこう

その他の接近手段

通常のジャンプ以外にもハイジャンプを接近手段として使ってみるのもおもしろい。エレナのハイジャンプはかなり高く跳び上がり、地上にいる相手キャラクターが見えなくなってしまうほど。視覚的幻惑効果を得られると共に、通常のジャンプと使い分けることで相手に捕われにくくなるぞ。また、強マレットスマッシュや弱orEXライノホーンで、奇襲をしかけつつ接近するのも悪い選択技ではない。ライノホーンに関してはガードした相手が反射的に投げを入れたくなる（弱ライノホーンは数値上反撃になるが、それを毎回決めるのは難しい）はずなので、そこを逆手にとって、バクチではあるが、投げられ判定のなくなるスクラッチホイールなどを狙ってみてほしい。



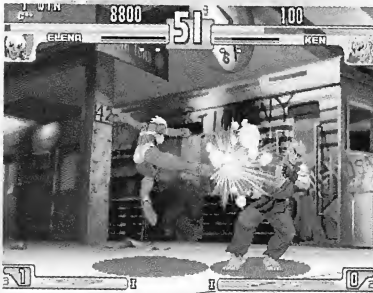
エレナのハイジャンプするこの高さまで跳びかかる幻惑効果を得られるぞ

近距離戦

まずは動きを封じる

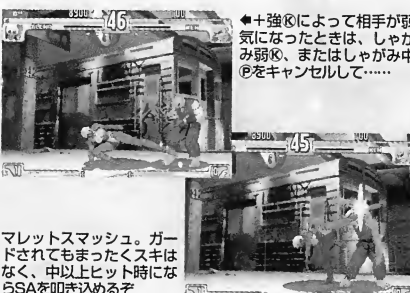
うまく相手に近づくことができれば、細かい技を駆使して攻め立てる。といっても、基本的にやることは中距離戦と同じで、単発技を使って攻め立てていくことになる。実際、有利な状況に立てる技は立ち弱⑧だけ。近距離での連係は出の早い技で暴れられると、案外簡単につぶされてしまうのだ。相手にプレッシャーを与えるためにも、まずは相手の動きを封じることを考えてみよう。

最も有効なのはしゃがみ弱⑧などから連係させる◆+強⑧。この技は後ろに身を引けながら攻撃し、攻撃判定が非常に強い。その上、相手の足払い系の攻撃をかわすなど、とにかく高性能。相手の下手な暴れはほとんどつぶしてくれる。



汎用性の高い◆+強⑧。密着戦での暴れ対策や間合いを離す手段としても役立つ

この◆+強⑧で相手を黙らせることができれば、ダッシュからの投げを狙っていこう。もちろん、このときにグラブディフェンスでしおいてくれる相手には、◆+強⑧の選択技を用意しておくとい。また、ダッシュ投げ以外にもしゃがみ弱⑧やしゃがみ中⑧キャンセルからのマレットスマッシュで相手のガードを揺さぶるのも有効。マレットスマッシュはガードされても全くスキがなく、攻勢を維持できる点も見逃せないぞ。なお、この間合いで使うマレットスマッシュはヒット時にスピニングビートorブレイブダンスを連続で決められるのが基本だが、それだけに固執しすぎればブロックの的になってしまう。そのタイミングをずらすためにも、時折、弱やEXのマレットスマッシュも織り交ぜて使っていきたいだろう。



◆+強⑧によって相手が弱気になったときは、しゃがみ弱⑧、またはしゃがみ中⑧をキャンセルして……

マレットスマッシュ。ガードされてもまったくスキはなく、中以上ヒット時にはSAを叩き込めるぞ

近距離戦の最大の狙い

◆+強⑧と投げは貴重なダメージ源になるが、近距離戦ではこのほかにも、しゃがみ中⑧or立ち中⑧（1発目）→EXスピニングサイズや、リープアタックの持続ヒットから決められるスピニングビートorブレイブダンスなど、一気にダメージを奪える連続技も狙っていきたい。前者は相手の行動パターンと読み取り、ブロックから狙う。また、少々バクチ気味ではあるが、相手の起き上がりに下段を意識させておいて立ち中⑧から決めにいっても悪くない。後者はエレナのリープの間合いを把握し、ヒット確認して決められればベストだ。



リープアタックの持続が当たる間合いはこのあたり。密着状態で立ち中⑧を当てたあとが、ちょうどその間合いになる

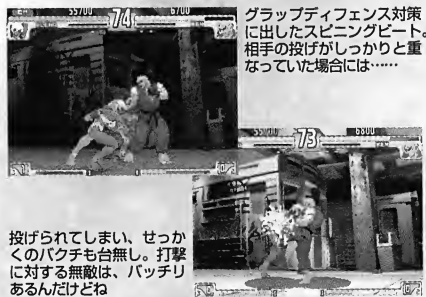
スーパーアーツについて

スピニングビート

SAゲージの短さとストック数の多さがウリのスピニングビート。MAXからならEX技を6回使うことができ、EXスクラッチホイールやEXスピサイズなど、EX技を多用するエレナにとって、その6回という数字はうれしい限り。

唯一の難点は威力の低さくらいなもので、汎用性の高さはやはり魅力的だ。対空として使えるほか、初段のリーチが意外と長いので、ある程度密着した間合いなら反撃技としても活躍する。

なお、空ジャンプから発動し、グラブディフェンス対策に使っている光景を巷でよく見掛けるが、実は攻撃発生から2フレーム間の無敵時間には投げられ判定があることが判明。そうそうお目にかかれるものではないが、相手の投げに負けることもあるわけだ。過信は禁物といったところか。



投げられてしまい、せっかくのバウチも台無し。打撃に対する無敵は、バッチリあるんだけどね

ブレイブダンス

SAゲージはスピニングビートより長く、そのストック数は2本。そして、EX技の最大使用回数は5回となっているブレイブダンス。

対空技としてはまったくといっていいほど機能しないが、突進力があるので反撃性能が高い。その反撃の対象となるのは、スキの大きいSA系はもちろん、リュウ、ケン、豪鬼、ショーンのしゃがみ強④や、ユリアンのチャリオットタックル、アレックスの弱以上のスラッシュエルボーなど。これらの間合いが離れる技(しゃがみ強④は先端ガード)に対しても、反撃できるようになれば、ブレイブダンスの強さが見えてくるだろう。

なお、このブレイブダンスは発生と同時に空中判定になるため、スピニングビートのところで述べたように、投げに負けることはないぞ。



リュウケンタイプのしゃがみ強④の先端ガード雨による反撃はその代表例だ。反応速度が要求されるぞ

ヒーリング

自分の体力ゲージの約1/3を回復できるヒーリング(キャンセル時の回復量は、最大回復時の1/3になる)。直接勝ちにつながるかどうかは不明だが、相手が「もう少しで勝てる」という状況で使えば、絶望感を与えられることは間違いない。

確定状況は画面中央へ相手を投げたあと。画面端だとクイックスタンディング後に反撃を受ける可能性があるので注意しよう。また、例外的に春麗の鳳翼扇は、画面中央でも反撃になってしまう。(もちろんキャンセルを使って中断すれば反撃にはならないが……)。このほかには対空ブロックング後など、空中の相手に中or強スクラッチホールを当てて、スーパーキャンセルでヒーリングを発動すればフル回復できる。キャンセルして、再度スクラッチホイールで追撃を決めてみるのも一興だ。



回復をキャンセルして、再度スクラッチホイールで追い打ちしてみるのもおもしろい。威力は低いけど

苦手とするキャラへの対策

ユン&ヤン

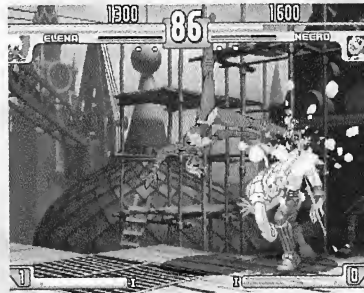
地上戦を得意とするエレナにとって、最も厄介なのがこの2キャラクター。空中から攻めてくるため、地上戦にはまず付き合ってくれず、また、跳び込みはスピードの速い雷撃蹴がメインなので対空技で落とすことが難しい。この雷撃蹴に対しては、◆+強④を置いておき、着地点に技を重ねるのが効果的。◆+強④は後退しながら技を出すので雷撃蹴の狙いを狂やすことができ、また、スかし雷撃蹴にも対応してくれる。もし、画面端で◆+強④で後退するスペースがなかったり、真上から雷撃蹴を当てにくるようならば、垂直ジャンプ強④で雷撃蹴を上から落としにかかろう。



後退しながら攻撃する◆+強④で雷撃蹴の狙いを狂わせる。スかし雷撃蹴に対しても効果を発揮するぞ

ネクロ

とにかくリーチ差が問題のネクロ戦。このキャラクターには中距離の牽制は通用しないので、無理に地上戦で勝負を挑むのはよくない。多彩なジャンプ攻撃を駆使して空中から攻め立て、近距離戦に持ち込んでいこう。エレナは近距離戦が得意というわけではないが、ネクロ相手なら問題はない。左ページで紹介している近距離戦の◆+強④や攻撃判定の強い立ち強④を振り回し、どんどんプレッシャーをかけていこう。この2つの技はネクロの牽制技と相性がよく、ほとんどの攻撃をつぶしてくれるぞ。これで委縮させたら必殺のダッシュ投げでダメージを奪ってやれ!!



ネクロ戦ではとにかくリーチ差が問題で、無理に地上戦で勝負を挑むのはよくない。多彩なジャンプ攻撃を駆使して空中から攻め立て、近距離戦に持ち込んでいこう。エレナは近距離戦が得意というわけではないが、ネクロ相手なら問題はない。左ページで紹介している近距離戦の◆+強④や攻撃判定の強い立ち強④を振り回し、どんどんプレッシャーをかけていこう。この2つの技はネクロの牽制技と相性がよく、ほとんどの攻撃をつぶしてくれるぞ。これで委縮させたら必殺のダッシュ投げでダメージを奪ってやれ!!

まこと

中距離からいきなりダッシュしての唐草。これが恐いまことは、中距離での牽制をメインにして、とにかく踏み込ませないようにしていきたい。ただし、そのダッシュ止めにしゃがみ中④を使ってしまうと痛い目に合うのはこちら。まことの牽制の要となる、しゃがみ中④とエレナのしゃがみ中④は相性が悪く、打ち合ってもまず勝てることはいからだ。なので、まこと戦ではしゃがみ中④の使用を控え、まことのしゃがみ中④と相性のいい立ち強④を牽制の要としていこう。立ち強④は威力が高く、しゃがみ中④をつぶしたときはしゃがみカウンター。結構なダメージを奪えるぞ。



まこと戦でも効果を発揮する立ち強④。これでダッシュと牽制技のしゃがみ中④をつぶしていこう



FIGHT A NEW RIVAL!!

豪鬼 対戦攻略

攻めのポテンシャルは最強クラスを誇るも、勝つためには「あまりに少ない体力と短いスタンゲージ」をいかにカバーできるかが課題。攻めどきと守りどきはしっかり見極めよう。

Chapter 1 / 攻略概念基礎

近距離間合いのキープ

攻めに特化した多彩な技を持つ豪鬼は、自らの有利間合いである近距離をキープすることで、その性能がいかに発揮されるキャラである。いかにこの間合いを維持しながら闘えるかが勝敗へダイレクトに結びつくといっても過言ではないので、常に間合いを保つことを念頭に置いて闘うようにしたい。

なお、ここでいう近距離間合いとは「ラウンド開始時よりも1キャラ分ほど踏み込んだ間合い」とする。だいたいの目安としては、しゃがみ中⑧の先端が当たる程度の間合いと考えよう。

なぜこの間合いをキープすることを強く推奨するのかというと、一つめの理由として「一回のダッシュで相手に最接近できる」ということが挙げられる。ダッシュからは様々な選択技が存在し、これで相手にプレッシャーをかけることが容易になるためだ。



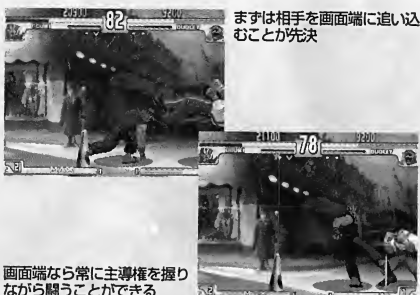
基本的にこのくらいの間合いをキープしておけば……

また、この間合いでなら「豪鬼の持つ必殺技のほとんどが最高の性能を引き出せる」というのが二つめの大きな理由。新技の百鬼襲を出していくうえではこの間合いが相手とのベストな距離関係だし、ここから「豪波動拳を出すのに適切な間合い」へすぐに移行できるのも大きな強みとなる。

逆にこの「近距離間合い」をキープできないと、多くの技が機能しなくなり、一気に形勢不利といった状況が訪れるだろう。

とはいえ人同士が闘う対戦だけに、いつまでも自分の間合いを確保し続けることは実際問題として無理がある。そこで、なんとかこの近距離間合いを維持し続ける都合の良い状況を作り出せないかと考えたとき、「相手を画面端に追いつめて導くことができる」という方法がひとつの結論として導くことができる。画面端なら「下がる」という行動を制限してしまうため、相手から間合い調整の自由を奪うことができるためである。豪鬼の通常技は判定の強いものが多く、技同士のぶつかり合

いに持ち込めば明らかに豪鬼のほうが有利だ。追いつめられた状況下での相手の行動は、跳ぶ、待つて耐える、割り込む、ブロッキングを狙う……、といったあたりに集約されるため、こちらが優先権を握ることになる。この状態からなら一気に勝負をかけていくことが容易となるし、また、この画面端での畳み掛けが豪鬼の戦闘スタイルの真髄ともいべきものなのである。



画面端なら常に主導権を握りながら闘うことができる

牽制に関して

豪鬼が使う牽制技としては、しゃがみ弱⑧、しゃがみ中⑧、遠距離立ち中⑧、遠距離立ち強⑧といった技群がある。だが、そもそも牽制技といっても豪鬼の持つ技のリーチから考えた場合、これらの技がうまく機能するのはむしろ前述の「近距離間合い」に極めて近い距離関係のときであることが多い。

特に「3rd」では立ち弱⑧のような小技を振っても至近距離でない限り相手はガードポーズをとらないので、システム上相手を下がらせないといった「牽制兼下がり制限」効果も期待できない。このことから、特に豪鬼のようなキャラにとって、遠い間合いで牽制するという行為自体の意味は非常に希薄といえる。つまり、やや遠い間合いで牽制に腐心するくらいなら、次の攻めに直結するような技を立て続けに出していったほうが良いということだ。豪鬼の場合は、斬空波動拳などがそういった「つぎの攻めに直結する技」の役割を果たす。



牽制するなら「攻めに直結する技」を出していこう

間合いを詰めたい時には

このシリーズは「ストリートファイターII」とは根本的に異なる点がいくつかある。それをブロッキングとダッシュという大きな二つのくりに集約した時、こと相手に接近するという行為自体は「ストIII」の方がはるかに楽だといえることができる。ただ、ダッシュに関しては全般的に見て隙が小さい部類に入るものの、やはり少なからず隙というものが存在する。そのため適当に使っても反応されることが多く、ダッシュを頻繁に連発へ組み込んだりするのは向いていない。また、空中ブロッキングを仕込みながら跳び込むのもひとつの手段だが、「3rd」では空中下ブロッキングが無くなったことで、事実上の空中連続ブロッキング入力が無効化されている。そのため、とりあえず跳び込むというのも賢明とはいえない。

そこで、技同士を組んで連続ヒットしない「連係」を作って攻めの布石にするといえ。このとき、その技をガードさせた後は豪鬼側が有利になるものを選んで連係を組み立てることが重要だ。

そうした組み合わせで相手に連係を意識させてから、目的のダッシュや跳び込みを狙っていく。はじめからヒットさせたい技で突進していくのは無謀と考えよう。

攻めどきと守りどき

豪鬼は全キャラ中で体力とスタンの値が最低で、なおかつスタン値の回復ももっとも遅い。実戦ではいくら攻め勝っていても、一発の大技でひっくり返されたりするケースもザラだ。そのため、攻めるときは攻めて、調子に乗らずに守るべきときはしっかり守るという「ごく当たり前なお約束」を特に強く意識して闘う必要がある。ある意味、このことは豪鬼を使ううえでどんなテクニックを覚えることよりも大切なことである。行き詰まったら常に自分のプレイスタイルを省みて、無駄に攻撃をくらってないか再認識するようにしよう。



攻めるだけではいずれ手痛い撃ちつける危険性がある。引くべき時早くも大切だ

Chapter 2/基本戦法

攻め込みの初手、斬空波動拳

ムックの上巻でも触れているが、豪鬼の攻めの基軸は「垂直ジャンプから撃ち下ろす斬空波動拳」である。この行動は、斬空波動拳を地上の相手にガードさせたあとは豪鬼側が有利になることを利用して、攻め込むための突破口を開くというもの。垂直ジャンプの斬空波動拳をガードさせて、先に動ける状況からつぎの攻めにつないでいこう。

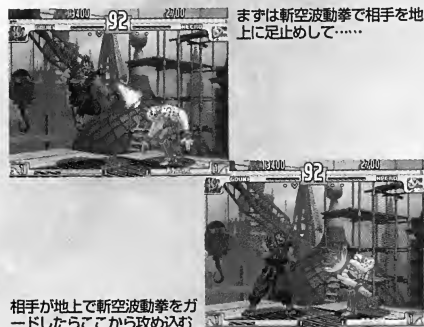
斬空波動拳をガードさせたあとは……、

●斜めジャンプ→天魔空脚

●百鬼襲コンビネーション

●しゃがみ中⑧(遠距離立ち強⑨)

……などが主な選択肢となる。このへんは対戦相手がどういう対応策をとってくるかで適時変えていく必要があるが、基本的にはこの中からの選択でだいたい事足りるはずだ。



相手が地上で斬空波動拳をガードしたらこちらが攻め込む

斬空波動拳をガードさせたあと地上にいる相手に対しては、天魔空脚や中・百鬼襲、時にはダッシュが効果的。また、すぐに暴れる相手に対しては地上で通常技を合わせていくのいい。また、「斬空波動拳をガードしたあとで相手がどう行動をとるか」を見るため、もう一度垂直ジャンプ→斬空波動拳を撃ってみてもいいだろう。

斬空波動拳をガードさせたあとに狙っていききたい技は、百鬼襲からの百鬼豪碎によるつかみ。スタート時の間合いからでも一回の百鬼豪碎で相手を画面端に追いやることができ、その後の展開がかなり有利になるのでぜひとも狙っていききたい。ただ、相手も慣れくると対応してくるので、そういう時は打点高めの百鬼豪烈で地上に足止めしておき、次の百鬼襲で百鬼豪碎にするといった「百鬼豪烈と百鬼豪碎による2択」が有効だ。



攻めつつ、斬空波動拳をガードした相手がどう動くかを見る

対ブロッキング用の連係を組む

1Pめの「攻略基礎概念」でも触れたが、豪鬼は攻める際にいくつかの「通常技→通常技」の組み合わせによる連係攻撃を持っておくことが大切。連係を組む理由はいくつか挙げられるが、そのなかでも特に大きなメリットを2つ紹介しよう。

連係を組む1つめのメリットは、連係の間は相手が手を出しにくくなるということ。これは連係自体が隙の小さいもの——実際には技後に有利になる——で組まれているため、下手に手を出してしまうと豪鬼が出す次の技をくらうことになる。

2つめの理由として、このゲームにはブロッキングがあるため、技を上下に振れば相手の狙いをそらせることができ、それが対ブロッキングの役割も果たすという事実が挙げられる。例えば、こちらがしゃがみ弱⑧のあとに毎回しゃがみ中⑧を出していけば、そのうち相手も下段ブロッキングを仕込んでくるようになる。これではブロッキングのいい的になってしまうので「しゃがみ弱⑧→しゃがみ中⑧」と出すところを「しゃがみ弱⑧→遠距離立ち中⑨」という連係に変えてみる。すると、相手が2段めのしゃがみ中⑨を下段ブロッキングしようとしてバナーを下に入れたところへ、遠距離立ち中⑨がヒットするという仕組みだ。

なお、連係を組むときは、上の例にも出てきた遠距離立ち中⑨を積極的に使うことをすすめる。この技は遠距離攻撃のなかで唯一キャンセルをかけることができ、さらに攻撃判定が発生したあとならいつでもキャンセルがかかるという優れた技だ。遠距離立ち中⑨の発生は6フレームなので、その前に密着からしゃがみの弱攻撃をガードさせれば有利な状態のまま出していくことができる。

例えば「しゃがみ弱⑧→遠距離立ち中⑨」という連係をガードさせ、そのあとガードしがちな相手には最速キャンセルで百鬼襲につなぎ、暴れる相手には遅めキャンセルで豪波動拳につなげば高確率でヒットが望める。春麗、ユン、ヤン、いぶき、エレナ、オロの6キャラには素でしゃがみガードされると遠距離立ち中⑨が空振りするが、この技は空振り中でもキャンセルがかかる。当たらない相手に対してもバリアとしての使い道があるので、遠距離立ち中⑨は効果的に使っていきたい。



攻めのターンはこちらに残ったまま。ここからのバリエーションは多い

攻めの要、百鬼襲

「3rd」の豪鬼は新技の百鬼襲を主軸に据えて闘う。百鬼襲を使っていく上で重要なことは2点ある。

まず1つめ、百鬼襲は「豪鬼側が有利な状態から仕掛ける」ということ。いくら百鬼襲を主軸にするとはいえ、中間間合いからおもむろに出していったところで、相手に反応されて昇り蹴りでもくらのがオチだろう。

百鬼襲を出す時は通常技にキャンセルをかけた後、先述の斬空波動拳をガードさせたあとなど、とにかくこちら側が有利な状態から仕掛けていくのが鉄則だ。Qなどにはラウンド開始と同時に強・百鬼襲から百鬼豪碎を出すとか間合いがちょうど合うが、そういうのはあくまで奇襲であって例外と考えてもらいたい。



間合いに応じたボタンの百鬼襲で一氣に接近しよう

2つめの重要な要素は百鬼襲を仕掛ける時「常に相手の頭上に位置するようにコントロールする」ということ。通常技の連係や斬空波動拳をガードさせたあとなどは中・百鬼襲でカバーし、弱・百鬼襲はたまにからめる程度がいい。いうまでもなく、百鬼襲を相手の頭上に合わせる理由は、直前まで技を引き付けて百鬼豪碎が百鬼豪烈による「打撃が投げの2択」を迫るためである。



百鬼襲は常に相手の頭上に位置するようにしよう

なお、こちらの百鬼襲に対して後ろジャンプ昇り蹴りなどで対応してくる相手には、中・百鬼襲からの最速タイミングで百鬼豪烈を出して頂点で落とすようにするといいい。または中・百鬼襲ではなく弱・百鬼襲にすることも、こういったケースによる相手の昇り蹴りをかわすことが可能だ。

画面中央なら1回ダッシュで間合いを詰め、攻めを続行しよう。ただし、相手が「後ろジャンプ空中ブロッキング」を入力していたら、相手は下りで技を出せる。その点には気を付けよう。

●Chapter3/画面端に追いつめてから

動きにくい相手の手の内を読み

百鬼豪碎で相手を画面端に追い込んだら、そのまま勝負を決めるつもりで一気に畳み込もう。

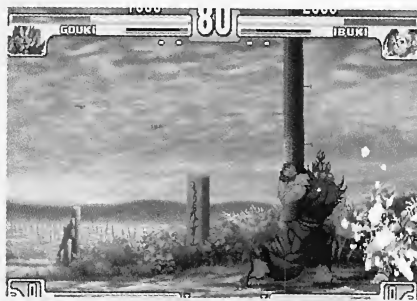
まず、画面端でも1ページめで紹介した「近距離間合い」をキープしよう。相手は端を背負っているため、自分からは下がるできない。垂直ジャンプからの斬空波動拳も交えつつ、先手を取って常に相手の動きを封じにかかろう。

画面端で百鬼襲を仕掛ける時でも、自分が有利な状態から出していくという鉄則には変わりはない。ただ、相手はこの状況では劣勢なわけで「切り返しのチャンス」を常に狙っている。そのことから、画面端での攻めで隙を見せることは画面中央のとき以上に許されない。つかみ損ねれば少なからず「隙」といえるだけの硬直を残してしまう百鬼豪碎は、その使用頻度をやや下げたほうがいだろう。画面端での攻めは、どこで出しても技後の隙が小さい百鬼豪刃を主軸にし、技を出すタイ

ミングを変えることで対応していくといい。

また、画面端での連係の間には頭蓋破殺を使うといい。この技はガードされても1フレームしか不利にならないうえ、中段属性の2ヒット技だ。しかも攻撃発生後の4フレーム~24フレームまでの間は投げられ判定が消失する。重ねにもガンガン使っていけるので、上手く連係に交えていこう。

画面端で攻める場合に中央のときと大きく異なる点は、相手も動きにくいだけに「跳び込みや返し狙いの待ち」の頻度が上がりがちだが、逆に画面端へ追いやっているからこそ相手の行動も読みやすい。わざと返し狙いの技を出させてブロッキングしたり、こちらの技をブロッキングしようとするの受け待ち状態でおとなしくなっているところへ投げの頻度を上げれば対応することは難しくなるはずだ。



画面端では隙の少ない頭蓋破殺でガードを崩しつつ……



さらに攻めを続行しよう

●Chapter4/起き上がり

相手の起き上がりを攻める

相手がダウンして起き上がるときは、攻撃の先手をつかむチャンス。確実に押し込めて自分側優勢のままターンを持續したい。

まず、相手の起き上がりには垂直ジャンプからの斬空波動拳を「低い打点で」重ねていく。直接打撃を重ねない理由はブロッキング対策のため。仮に斬空波動拳ならブロッキングされても、その対象はあくまで「弾」のほうだ。豪鬼本体にはブロッキングによるストップ時間はかからないので反撃を受けることはない。むしろ逆に斬空波動拳をブロッキングされたほうが、ガードされた時よりも豪鬼側の有利時間が増えるぐらいだ。



斬空波動拳をブロッキングされても豪鬼側の有利

斬空波動拳を低い打点で重ねたら、次はしゃがみ中④(下段)か頭蓋破殺(中段)でガードをゆさぶろう。ここでなぜ相手の起き上がりに直に打撃ではなく斬空波動拳後に重ねるのかといえば、一つは上記のブロッキング対策。もう一つは相手側のブロッキング入力が、起き上がり直後よりもガード硬直から復帰したあとのほうが格段にやりにくくなるということ。最後に起き上がりに重ねら

れた低い打点の斬空波動拳をブロッキングしてしまうと、豪鬼側の投げおよび瞬獄殺が確定で決められるためだ。

打撃技を相手の起き上がりに直接「埋める」よりも、いったん斬空波動拳を重ねてからのほうがはるかに多くのメリットを享受できる。もちろん、択一攻撃が成功したあとはその後も豪鬼側優勢で闘いを進めることが可能だ。

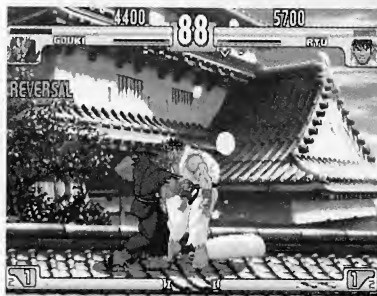


中段か下段の2択を追っていく

起き上がり豪昇龍拳の効果

「ストⅢ」シリーズにはスーパーアーツを除くと、長い無敵時間を伴った必殺技の存在は少ない。しかし、豪昇龍拳には出掛かりに3フレームの「完全無敵時間」が存在し、「ストⅡ」ライクな使い方が可能となっている。

このため自分の起き上がりに打撃を重ねてくる相手にはリバーサルで豪昇龍拳を出すのが極めて有効である。起き上がりに使う豪昇龍拳は弱で、中や強は使わないほうがいい。なぜなら弱は初段で相手をダウンさせることができるが、中や強だと離れた相手にヒットさせてもダウンを奪えず反撃を受けるためだ。



打撃を重ねてくる相手にはやはり「起き上がり昇龍拳」が強い

ただし、起き上がりで豪昇龍拳を出すなら、相手が打撃を重ねてくると読んだ時に絞ったほうがいい。「ストⅢ」に関わらず、技を重ねるふりををして実はガードしている……というオチはありがち。起き上がりの選択技としては有効な技だが、実は豪昇龍拳自体は上段と下段のどちらのブロッキングにも対応している。過信は禁物だ。

また、SAⅠ、Ⅱにも出かかりに長い無敵があり、勝負どころではリバーサルで使っていける。SAⅠの減殺豪波動を選んでいるときは起き上がりのリバーサルには使わず、起き上がり豪昇龍拳にSAキャンセルをかけて出すようにしよう。



スーパーキャンセルで減殺豪波動につなげよう

●Chapter5/SUPER ARTS・X

豪鬼にはSAゲージ2本すべてを一気に放出する「スーパーアーツX（仮称）」という特殊な技がある。ひとつはシリーズおなじみの「瞬獄殺」で、もうひとつは「3rd」での新技「金剛國裂斬」だ。キャラ別攻略最後の項目は、この2大スーパーアーツの使い方について解説していこう。

●金剛國裂斬はGDに合わせる

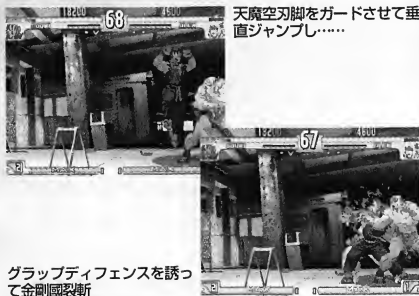
「3rd」から新しく加わった金剛國裂斬は、高威力な打撃技だ。攻撃発生までがかなり遅く、特殊な状況下でないと連続技に導入することはできない。ただ、連続技に入れても補正を受けるため、どのみち単発で使っていくほうが良い。

この技はムックの上巻でも解説済みの「グラップディフェンスが起る状況に合わせる」のが最も効果的な使い方だ。空ジャンプで飛び込んで相手のグラップディフェンスを誘い、着地と同時に発動すれば投げの空振りに当てることができる。

また、同じ空ジャンプでも一度天魔空刃脚や百鬼豪刃をガードさせて垂直ジャンプし、着地で仕掛けするという方法でもグラップディフェンスを誘いやすい。

なお、ほかのスーパーアーツは、そのコマンドとグラップディフェンスを同時入力したとき、「自分が早ければスーパーアーツ発動、相手の投げ入力のほうが早ければ自動的にグラップディフェンス発動」といった重複入力ができるようになっている。しかし、「金剛國裂斬+投げ」は投げコマ

ンドのほうが優先順位が高いため、この重複入力が効かないので気を付けよう。



●瞬獄殺は密着で発動すれば確定

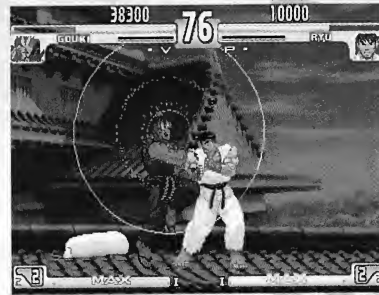
これまでのシリーズでは、発動時の暗転を見てからでもジャンプで回避できた瞬獄殺は、はっきりいって魅せ技でしかなかったが、「3rd」の瞬獄殺は一味違う。この技の「初期つかみ間合い」である12ドット以内に相手を捕捉して、なおかつ相手に投げられ判定のある状況であれば確定で成立するのだ。12ドット以内というのはかなり狭い間合いなので、実戦では「ほぼ密着状態」と考えたほうがいい。

さて、この密着状態を作り出すには、高い打点で百鬼豪刃をガードさせて着地で発動とか、遠距離立ち中◎をガードさせた間合いからダッシュして発動、というのがポピュラーな方法だ。ただし、ジャンプ攻撃を当てて（ガードさせて）から瞬獄

殺を発動する場合は、くれぐれも相手側のガード（ヒット）硬直による「投げられ無敵」が解けてから発動させるようにしよう。相手に投げられ判定のない状態では、いくら密着していても暗転を見てから逃げられてしまうぞ。

また、瞬獄殺の出掛かりには暗転終了から5フレームの無敵時間が存在する。これを利用して、至近距離での相手の連係に割り込むといった「守りの技」としても活用することが可能だ。

なお、前作の「2nd」では近距離から頭蓋破殺に空振りキャンセルをかけてから出すことで、その時点で相手がガードポーズを取っていた場合に限り確定でつかむことができた。しかし、「3rd」ではできなくなっている。ただ、頭蓋破殺は前進しながら攻撃する技なので、実戦時は「瞬獄殺の確定間合い外から頭蓋破殺で間合いを詰めて、確定間合いに入ってから発動」という使い方をする分には有効であろう。



●苦手とするキャラへの対策

●対ユン、ヤン、ネクロ、春麗、トゥエルヴ

ユンとヤンは雷撃蹴、ネクロはドリルキック、トゥエルヴはD.R.A.およびX.F.L.A.T.で「後ろジャンプから戻ってくる」ことができる。これらの技は速度が速く、例えば豪鬼がよく使うしゃがみ中Kなどが空振りしたのを見てから出しても技の硬直中に決めることができる。これは彼らが垂直ジャンプしたときでも同様なので、こちらの技が届かない間合いでの技の空振りは厳禁だ。

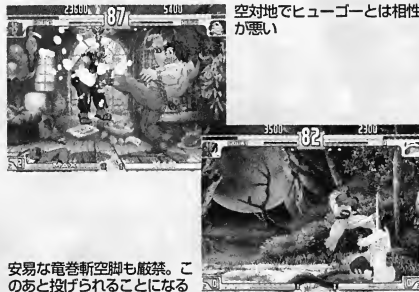
また、滅殺豪波動に関しては、ガードされるとネクロにはSAを含めた様々な技で、春麗にはSAⅡの鳳翼扇で確実な反撃を受けるので覚えておこう。



●対ヒューゴー、Q

体が大きいので、豪鬼の主軸技のほとんどは空中で叩き落とされることが多い。特にヒューゴーとはグラフィック上で技が重なっていても、相手が出した攻撃が斜め上方の豪鬼を「偶然に」直撃することが多い。画面中央では決して無理をせず、画面端に追い込むまでは斬空波動拳を上手く交えつつ持久戦の構えで望むべき。

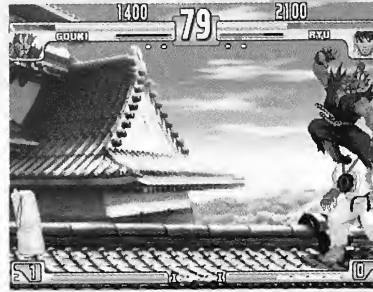
また、ガードさせればほかのキャラに対しては比較的安全な部類に入る強・竜巻斬空脚だが、この2キャラにはガード後に通常投げが反撃技として確定で返されてしまう。



●「画面端のめくり」と「打点下げ空刃脚」

相手を画面端でダウンさせたら、起き上がりにもめくりを狙ってみるといい。画面端でめくれるのは、ダッドリー、エレナ、ヒューゴー、トゥエルヴ、ネクロ、アレックスの6キャラ。めくるときに使う技はジャンプ中◎（強◎）で、ヒット後はもちろん地上の技につなげることができる。

これ以外のキャラはめくれないが、その代わり画面端の相手と壁の間に入るように天魔空刃脚を出せば、自動的に打点が低くなる。この高さでヒットした天魔空刃脚は必ず地上の技につながることを覚えておこう。



FIGHT A NEW RIVAL!!

ケン 対戦攻略

ケンにとって最大の武器は波動拳でも昇龍拳でもなく、近距離戦のプレッシャーである。リーチに恵まれた蹴り技でミドルレンジを制圧し、短く鋭いダッシュで一気に接近、密着したら息もつかさぬラッシュから連続技を叩き込むのだ！

まずは中距離戦をマスターする

ダッシュ接近への布石

タイトル横でも書いたように、ケンが最も得意とするのは接近戦である。そのため展開としては、鋭いダッシュで一気に間合いを詰め、投げやしゃがみ弱からの連続技で致命傷を与える……というのが理想的だが、実際にプレイしてみるとなかなかうまくいかない。それもそのはず、相手にしてもケンに接近されるのを嫌って、ダッシュを止めるために地上技を散らしたり、跳びまわって地上にとどまらないように気をつけているからである。

そこで、まずはうまく相手に接近するために、

①地上の牽制技を潰す

②空中への脱出を阻止する

という2点にポイントを絞ってみよう。これができるれば相手もおとなしくなり、ダッシュによる接近もスムーズに「通る（成功する）」はすだ。

ケンの地上技の中で、この2つの任務に適した技としては、立ち中⑧が挙げられる。この技はリーチが長く、攻撃判定がやや上方向へ突出しているため、中間距離から振り回すだけでかなりの効果を発揮してくれる。とはいうものの、もちろん

この立ち中⑧も無敵とまではいかないので、この技をサポートする目的として、他にもいくつかの技を散りばめながら相手を抑え込んでいくといだろう（この他の主力技については下表参照）。

また、中間距離を制圧したあとの「ダッシュで接近するタイミング」については、こちらの牽制技がガードされる確率を基準に計っていく。もしも牽制技がボコボコとヒットしているようなら、まだ相手は地上技を出している証拠なので、ダッシュで近寄るには少々気が早い。接近するのはある程度ガードが多くなったのを確認してから（＝手を出していない証拠）でも遅くはないだろう。



地上戦の力を握る立ち中⑧。相手の牽制を潰し、ジャンプ防止に絶大な効果がある。

地上がダメなら……

ここまで挙げた、中間距離の制圧に重点を置いた基本戦術が通用しない相手の場合、いつまでも地上戦にこだわるのはかえって危険である。具体的なキャラとしては、垂直ハイジャンプからの雷撃蹴が厄介なユン&ヤンや、地上戦の差し合いでは相性が良くないユリアンなどが挙げられるが、こういったキャラに対しては、地上戦は放棄してこちらから跳び込んだほうが接近戦に持ち込みやすいことを覚えておこう（空中戦については3P目に説明してあるので、そちらを参照してほしい）。



ダッシュがダメなら、跳び込みで接近する。無理して地上戦に付き合うことはないぞ。

立ち回りで多用する通常技とその性質

		主な用途	使用頻度
立ち強⑧		ケンの立ち攻撃の中で最もリーチがある。後述の立ち中⑧と違い、遠距離でしゃがんでいる相手にもヒットしやすいので、立ち中⑧をしゃがみ技で潰されがちな時に使っていく。また、やや大振りなため、この技に合わせて跳ばれると危険だが、発生の遅さは必ずしもデメリットとはいえない。微妙な遅さが功を奏し「わざわざ当たりにくる相手」もいるのだ。	△
立ち中⑧		牽制の主力。攻撃判定が上に出ているため、相手のジャンプ際を叩いたり、立ち攻撃を潰したりするのが主な用途になる。試合序盤はこの技で十分にダメージを与え、相手の攻め気を萎えさせてから接近戦を挑むといいだろう。ただし、注意点はスキが大きいこと。冷静な相手にこの技をガードさせ続けると、スーパーアーツによる反撃を受ける可能性があるのだ。	◎
しゃがみ強⑧		スキの大きさを敬遠してか、この技をあまり使わないケン使いも多いが、非常に強い技である。リーチも立ち中⑧よりほんの少し短い程度なので、相手の通常技のスキを狙うに十分な性能を持っているし、ヒットすれば起き攻め可能な点も大きい。左右へのフットワークを軽くて相手に地上技を空振らせ、積極的に当てたい。	○
しゃがみ中⑧		やはりメインとなるのは中間距離での「差し込み」。前述の立ち中⑧と併用し、地上戦を有利に進めたい。また、この技をキャンセルして波動拳を撃つ、いわゆる「足払い波動拳」も強力で、相手は足払いをガードしたからといってうかつに動けなくなる。ただし、一部の突進型スーパーアーツを持っているキャラには波動拳ガード後に反撃を受ける可能性もあるので注意すること。	◎
しゃがみ強⑨		リーチが短いこの技の用途は「対地バリア」である。とにかく攻撃判定が強いので、近距離で振り回すことによって相手の技を潰しやすい。ネクロ、いびき戦では特に活躍してくれるだろう。ガードされるとスキは大きいので、この技を出す時は毎回波動拳のコマンドを入力しておくことによって、ヒット/ガード時のリスクを軽減できる。	○

リーチ長

リーチ短

近寄ったら離さない接近戦の立ち回り

ダッシュからの選択

うまく中間距離を制圧し、相手を黙らせることができれば、ここからがケンの本領発揮。素早いダッシュで接近して選択を仕掛けるチャンスだ。

基本的に、ダッシュで相手に密着したあとの狙いは、**投げとしゃがみ弱⑧×2→スーパーアーツの2択**にある。要は、投げを警戒した相手はグラップディフェンスを入力するため、しゃがみ弱⑧からの連続技がヒットし、しゃがみ弱⑧を警戒してガードする相手には投げが決まるという単純な2択だが、これが実に効果的。どちらの選択でも成功すればダウンを奪えるので、その後の起き攻めでさらにプレッシャーを与えることができる。

逆に、もしもこの2択をしのがれたとしても、そのまま仕切り直しにしているようではダメ。投げを選択してグラップディフェンスされた場合はまあ仕方ないが、しゃがみ弱⑧×2をガードされた場合は、まだケンのほうが1フレームだが有利な状態。距離を離したい気持ちもわかるが、離せば楽になるのはむしろ相手のほうなので、ここはリープアタックや投げ、ブロッキングなどを駆使し、間合いを離さないように攻め続けること。



ダッシュから投げを読んでいる相手はグラップディフェンスを入力するため、しゃがみ弱⑧がヒットしやすい



逆にしゃがみ弱⑧を読んでいる相手はガードを固めるので、投げが決まりやすい。古典的だが有効な2択だ

起き攻めのバリエーション



ダウン



めくり中⑧から……



地上から……



密着から少し下かつて

起き攻めについて

首尾良くダッシュからの選択でダウンを奪ったら、再び接近して起き攻めに移行する。起き攻めは大きく分けて、空中からの攻めと地上からの攻めがあるが、前者はめくりジャンプ中⑧の重ねがリバーサル攻撃に対して強い代わりに、クイックスタンディングに対応しづらいという難点がある。後者はクイックスタンディングに対応しやすいかわりに、リバーサル攻撃に弱いという難点がある。それぞれ存在するため、どちらも一長一短といったところ（実際の起き攻めのパターンについては下図にまとめておいたので、そちらを参照しよう）。

また、起き攻めの際に注意したい点として、SAゲージの有無が挙げられる。これは、起き攻めのリスクと直結している問題なので、順に考えてみよう。まず、SAゲージが溜まっているときには、上段ブロッキング不能技（ターゲットコンボ）・下段ブロッキング不能技（しゃがみ弱⑧×2）・投げのすべてから相手をダウンさせることができ、しかもそのうち2つはスーパーアーツまでつながるため、大ダメージが期待できる。裏を返せば、相手もうかつな行動は取れないということも意味する。ところがSAゲージが溜まっていない場合、連続技は攻撃力が落ちるし、しゃがみ弱⑧にいたっては通常の方法ではダウンを奪えなくなる。つまり、相手が割り切ってブロッキングやリバーサル技などのバクチ行動を取っても採算が取れるというわけだ。まあ、この場合、無い袖は振れないのである程度どうしようもないのだが、SAゲージがない時には相手もバクチ行動に出ることも考えて、基本はやや待ち気味に、行動を起こすなら**投げを多め**という意識は持っておいて損はない。

EX波動拳を活用する

もしもSAゲージは溜まっていないが、EX必殺技なら使えるという状態で近距離戦をおこなう場合、EX波動拳を使うのもいい作戦だ。通常、波動拳はダメージが低く、足払い波動拳などでヒットさせても距離が離れて仕切り直しになるだけというイメージが強いが、なかなかラッシュに活用する発想は生まれてこないが、EX波動拳なら話は別である。当てればダウンを奪えるし、ガードされたときのスキも小さいので、近距離からのしゃがみ中⑧→EX波動拳でも十分なプレッシャーになる。また、近距離で使うことにより、波動拳につきものの「読まれてジャンプから連続技を食らう」というリスクが軽減される点も大きい。

このように、EX波動拳はとにかく使える技なので、極端な話、SAゲージが溜まっているときでも使うだけの価値がある。特に、選択スーパーアーツが昇龍裂破や疾風迅雷脚なら、ストックは1本あればプレッシャーとしては十分はず。いつ当たるかわからないしゃがみ弱⑧からの連続技のためにゲージMAXをキープするのなら、どんどん消費したほうが試合が有利に進むはずだ。



ダウンを奪える飛び道具は、それだけで存在価値がある。ダメージもばかにならない

①しゃがみ弱⑧×2→各種SA

・大本命の選択。相手の上段ブロッキングと投げ返しに対して有効。きちんと起き上がりに攻撃判定が重なっていないと投げられてしまうので注意。

②TC(近距離立ち中⑧→強⑧)→各種SAor弱昇龍拳

・大本命その2。①を読んで下段ブロッキングする相手に狙っていく。ガードされたときには波動拳へとつないだり、ブロッキングを入力するのが有効。

③投げ

・相手は①②が最も怖いので、起き上がった直後にガードを固めるケースも多い。そんな時は投げで再びダウンを奪おう（もちろん最速の投げ返しには負けるが）。

④リープアタック

・リープアタック単体では効果が薄いだが、その後の連係で十分「もと」が取れるだろう。直後に投げとブロッキングで選択を迫るのが有効だ。

⑤投げスカし待ち

・相手の起き上がりから遠ざかるように動いて、投げ失敗ポーズを待つ。投げ失敗ポーズにはしゃがみ強⑧やしゃがみ中⑧→EX波動拳を叩き込んでやろう。

⑥稲妻カマト割り(←+中⑧)

・ガードの堅い相手によく効く。ヒットする時はたいいしゃがみヒットなのでダメージが大きい。一応、しゃがみヒットから疾風迅雷脚につなぐことも可能だが……。

対空行動と跳び込みからの選択

基本的な対空概念

ここまで、ケンの基本方針は「跳ばせて落とす」ことではなく「跳ばせない」ものとして説明してきた。とはいうものの、実戦で相手を一度も跳ばせることなく倒すことができるかというと、実のところそれもなかなか難しい。そこで、相手の跳び込みに対する対空技について考えてみよう。

具体的な対空技の種類については下表を参照してもらおうとして、実戦で最大の問題になってくるのは、相手の空中ブロックにどうやって対処するかである。もちろん、ケンの対空技は判定が強い、きちんと反応できれば相手のジャンプ攻撃に潰されることはまずないが、空中ブロックされれば反撃を受けることは必至。特に、昇龍拳は相手にしても狙い目なので、跳んできたからといって無造作に出すのは考えものである。

では、相手の空中ブロックに対抗するためにはどうしたらいいかというと、相手のブロック能力を上回る多段攻撃でミスを誘うのが基本になる。これは、ただの弱・昇龍拳よりも中・昇龍拳のように攻撃回数が複数に及ぶ攻撃のほうが望ましいということだが、昇龍拳は多段対空の中でもタイミングが計りやすい（一定の入力タイミングですべてブロックされてしまう）部類に入るので、通常技キャンセル竜巻旋風脚など、タイミングが一定でないものも組み込み、多段対空技のバリエーションを増やしていくといいだろう。

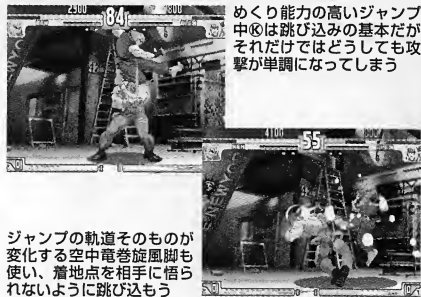
広義の対空行動

相手のジャンプ攻撃を「撃墜する」という意味での対空概念はここまで挙げた通りだが、どれほど対空のバリエーションを増やしても、空中ブロックの脅威を完全に取り除くことはできない。そこで、ジャンプ攻撃に手を出すことなく相手の跳び込みを無効化する方法も考えてみよう。

ここでいう無効化とは、跳んできた相手の着地点から離れ、たとえジャンプ攻撃を出しても当たらない場所に移動すること。具体的には、ジャンプを見た後退して距離をとる方法と、ジャンプの下をくぐるという2つの方法があるが、前者については相手の着地に足払い波動拳や、意表を突いてダッシュ投げなどを、後者については相手の背後からしゃがみ弱②→スーパーアーツの連続技などを狙ってみるといいだろう。いずれも対空技で撃墜することに比べると地味な印象はぬぐえないが、空中ブロックのリスクを軽減しつつ着地点でのアドバンテージを握るという意味では、立派に対空としての機能を果たしているといえよう（こちらから跳び込んだ際に、ひたすら相手が後退してジャンプ攻撃をガードさせてくれず、「のれんに腕押し」状態を味わった経験のある人は、着地点をズラされることでどれほど攻撃リズムを狂わされるかを理解しているはず。あのイヤな感覚を相手に与えてやること、これが「ジャンプ攻撃を無効化する」ことの真の目的なのだ）。

こちらから跳び込む

それでは次に、こちらから跳び込むときの選択について考えてみよう。ケンで跳び込みに使っていくのは、主にめくりが狙いやすいジャンプ中④だが、ケンのジャンプ軌道は比較的素直なため、多用すればすぐに見切られ、対空技で撃墜されたり下をくぐられたりしてしまう。そこで、跳び込みの選択肢に空中竜巻旋風脚を組み込んでみよう。この技はジャンプの始めで出せば大きな放物線を、終わり際で出せば小さな放物線を描くため、通常のジャンプ攻撃と併用することで大きな幻惑効果を得られる。この時の空中竜巻旋風脚には、EXを使っていくのが望ましい（ガード後の反撃を受けにくく、ヒット後の追い打ちも狙いやすい）が、ゲージが足りない場合はEXでなくても構わない。ジャンプとハイジャンプの軌道差もたくみに使い分け、相手に着地点を悟られないように跳び込もう。



ケンの対空技 Anti Air Combination

跳び込みを空中で撃墜

垂直ジャンプ中④



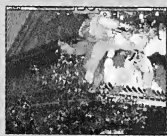
・横方向に判定が強く、相手のジャンプを見てから、というより「置いておく」対空技。ユン、ヤンなど、空中で特殊行動のあるキャラに対しては特に効果的。また、垂直ジャンプ強⑥もほぼ同様の効果がある。

昇り蹴り



・地上対空をブロックしてくる相手の多い相手に対して「最も高い打点の対空技」として機能する。相手との角度によってジャンプパンチ系とジャンプキック系を使い分けることができればベスト。

空中竜巻旋風脚



・ジャンプ軌道が変化するためブロックされづらい。どうせ使うならダメージの大きいEXを使っていこう。ヒット後は（ケンが着地してから）追い打ち可能なので、昇龍拳や立ち中④の準備を忘れずに。

跳び込みを地上から撃墜

Lv.1: 昇龍拳



・相手のジャンプ攻撃に負けないという点では弱が最も信頼できるが、空中ブロックに対しては弱い。少しでも空中ブロックができる相手に対しては、実力に応じて中～EXを使い分けていこう。

Lv.2: しゃがみ強⑥→弱昇龍拳



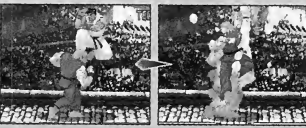
・連続ブロックのタイミングがとんでもなく早いので、初めて見た相手にはまず当たる。仮に相手がしゃがみ強⑥を食らってしまったら、昇龍拳に反撃を受けないというのもいい。ふとこころに潜り込むように使っていこう。

Lv.3: しゃがみ強⑥→竜巻旋風脚



・しゃがみ強⑥→弱昇龍拳をブロックしてくるような相手に使っていく。竜巻旋風脚は強で出すのが最も安全だが、弱を使って「ヒザ部分」のみが相手に当たるようなことがあれば、その後追撃することも可能。

Lv.4: 昇龍拳→神龍拳



・対空の最終兵器。さすがに全部ブロックされることは少ないだろう。地上ヒットの神龍拳よりダメージが落ちることは否めないが、それでも相手に跳び込みをためらわせる程度には破壊力がある。

連続技から見るスーパーアーツ選択の指針

ここまでで説明したことが実行できれば、ケンの基本戦術はほぼマスターしたも同じ。あとは数多くの実戦経験を積み、場慣れしていくのが最良の上達方法だろう。しかし、基本戦術と離れた部分では、もう少し考えなければならぬ問題が残されている。そう、スーパーアーツに何を選ぶか、である。

1冊目のムックで、筆者は「有望視されるのは昇龍裂破」という意味のことを書いたが、世間ではこの予想をよそに、主流となっているのは疾風迅雷脚と神龍拳という2本の柱。特に、疾風迅雷脚はゲージの溜まりやすさ、連続技チャンスの多さ、反撃能力の高さで1番人気のスーパーアーツとなっている。これに対して神龍拳は、チャンスこそ少ないものの一撃必殺の破壊力があるため、根強いファンの多いスーパーアーツである。まあ、スーパーアーツの選択は個人の「主義」とも切り離せない問題なので、誰もが最も勝率の高いものを選択するべきとは思わないが、もしもキミが連続技のダメージ効率とスーパーアーツ選択を秤にかけているのなら、右表を参考にしてみよう。

右表はケンの主な連続技をコンに叩き込んだときのダメージを低い方から順に並べたもの。ダメージ比較が目的のため、過程が同じでもスーパーアーツが違ふものは別の連続技として列記してある。全体的な傾向としては、さすがに疾風迅雷脚→昇龍裂破→神龍拳の順にダメージが高くなっているが、例外的にターゲットコンボ→波動拳→スーパーアーツの連続技だけは、昇龍裂破と疾風迅雷脚の順位が逆転している（昇龍裂破の序盤がヒットしないため）ことに注目したい。結局、昇龍裂破はこのあたりのハンパ感と連続技としての不安定さから人気薄のスーパーアーツということなのだろうか？

ちなみに、ターゲットコンボ→EX波動拳は一部のキャラ（リュウ・ケン・豪鬼）にはつながらないのに、ターゲットコンボ→波動拳→疾風迅雷脚や昇龍裂破だと全キャラに確定している点について疑問を持った人もいると思うが、これはスーパーアーツを発動したあと、飛び道具だけが動いている時間があることによってつながる連続技。誤植ではないのであしからず。

ケン・主要連続技のダメージ比較

コンボ内容	ダメージ
地上竜巻旋風脚（1発目空中ヒット）→弱昇龍拳	23.8%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→EX波動拳	25.6%※
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→EX竜巻旋風脚	28.5%
しゃがみ弱⑨×2→疾風迅雷脚	32.5%
しゃがみ中⑨→強波動拳→疾風迅雷脚	35.9%
しゃがみ中⑨→疾風迅雷脚	36.3%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→強波動拳→昇龍裂破	37.4%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→強波動拳→疾風迅雷脚	37.7%
EX空中竜巻旋風脚（空中3ヒット）→弱昇龍拳	38.4%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→疾風迅雷脚	39.1%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→強昇龍拳→疾風迅雷脚	39.5%※
しゃがみ中⑨→強波動拳→昇龍裂破	42.2%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→強昇龍拳→昇龍裂破	42.6%※
しゃがみ弱⑨×2→昇龍裂破	43.9%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→昇龍裂破	47.6%
しゃがみ中⑨→強波動拳→神龍拳	48.0%
弱昇龍拳→神龍拳（昇龍拳地上ヒット）	51.8%
しゃがみ弱⑨×2→神龍拳	53.6%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→神龍拳	55.8%
TC（近距離立ち中⑨→強⑨）→弱昇龍拳→神龍拳	57.6%※

備考：対コンでの調査（確定するコンボの多さを優先）。ダメージはモニタ上での計測のため、若干の誤差がある可能性があります。また、すべて体力100%からの計測です。※は一部のキャラには確定しない連続技

苦手とするキャラへの対策

最後に、ケンが特に苦手だったり、特殊な攻略が必要とされるキャラへの対策を挙げておこう。

●ユン&ヤン

ケンの登竜門とも言える相手キャラ。ユン&ヤン兄弟に勝てるかどうかはケン使いとしての実力が問われる、と言っても過言ではないだろう。

ユン&ヤンで最も恐ろしいのは、空中から繰り出される雷撃蹴。この技はとにかくスピードがあるため、見てから昇龍拳で落とすのはほとんど不可能である。雷撃蹴に対しては、ある程度読みで垂直ジャンプ中⑨をばらまくことと、細かく前後にダッシュして狙いを絞らせないことが重要。相手は空中にいることが多いキャラなので、空中竜巻旋風脚もよく効くだろう。雷撃蹴さえ封じてしまえば、互角の勝負をするのも夢ではないぞ。

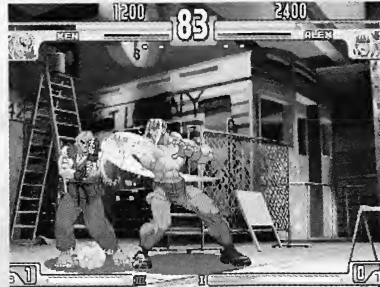


ユン&ヤン戦で最大の焦点となる雷撃蹴は、見てからどうこうできるシロモノではない

●アレックス

地上戦での通常技ヒット率だけを考えればこちらのほうが上だが、大振りな技を空振りしたところに飛び込まれると一気にスタンさせられる可能性がある。強攻撃の使用頻度は控えめに。それでも飛び込まれた時には相手の空中ブロッキングを十分警戒し、できるだけ多段の対空技を使うこと（ジャンプ攻撃主体というキャラの性質上、使い手は空中ブロッキングに長けた人が多い）。

また、遠距離戦になっても油断してはダメ。どんな間合いになってもスラッシュエルボーで突進してくる可能性がある。ブロッキングの準備だけはしておこう。ブロッキングが苦手という人は、スーパーアーツに疾風迅雷脚を選択してもいい（中以上のスラッシュエルボーに反撃できる）。

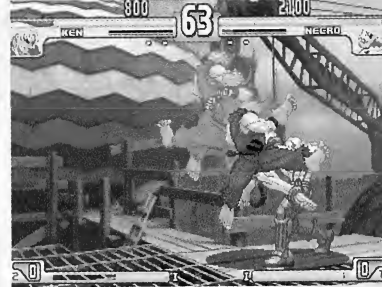


スラッシュエルボーをブロッキングするのが苦手なら、疾風迅雷脚を選ぶ手もある

●ネクロ

ケンの基本戦術である「通常技による中間距離の制圧」がまったく通用しないキャラ。とはいうものの、苦手キャラというわけではない。要はリーチの長いネクロの地上技には無理に付き合わず、空中竜巻旋風脚を中心とした飛び込みで接近して一気にたたみかければいいというだけの話なのだ。

いったん近寄ってしまえば、しゃがみ強⑨を刻みつつ闘うスタイルが強力。ネクロの地上技はケンのしゃがみ強⑨に相性が悪い。そのまゝ一気に押し切ることも珍しくない。中にはドリルキックで押し返そうとするネクロもいるかもしれないが、飛び込みには昇龍拳を狙っても十分もとが取れるはずだ（たとえ空中ブロッキングされたとしても、それほど痛い反撃を受ける恐れはない）。



地上戦は放棄し、空中竜巻旋風脚を使って強引に接近するのがネクロ戦の秘訣だ



走れ! 熱風キッド!!

TEXT: アストロ

FIGHT A NEW RIVAL!!

シオン 対戦攻略

シオンの戦闘スタイルは、リュウ・ケンに似ているため、スタンダードタイプといえる。波動拳という飛び道具こそ無いが、基本性能は高く、移動スピードもリュウ・ケンを上回るので、ダッシュからの攻撃を主軸として闘っていく。

相手に近づく前に……

牽制技を巧みに使う

移動スピードが速いシオン。だが、いきなり近づこうとしても相手の牽制技で止められてしまい、簡単には近づけない。近づけるためには、牽制技を駆使し、相手のガードをある程度固めさせなくてはならない。ガードが堅くなったなら、シオンの機動力を生かして一気に接近し、強力なラッシュをかけるといった闘い方になる。

まず、相手が遠距離、または中距離にいる場合に牽制として使える技が、遠距離立ち中⑨と遠距離立ち強⑨、加えて遠距離立ち中⑩も有効だ。

遠距離立ち中⑨は、リーチがそこそこ長く、技の発生6フレームと早いので、相手の前方ダッシュにうまく合わせて使っていきたい。もちろん、相手の前方ダッシュを見てからでは、まず間に合わないで、1回の前方ダッシュで近づける間合いに相手がいたら、この技を「置いておく」感じで使うといい。空振りしたときのスキも小さく、それほど慎重にならなくても使っていける技だ。

遠距離立ち強⑨も似たような感覚で使ってもらって構わない。また、この技は上から拳を振り下ろす技となっているので、しゃがんでいる相手にもガードさせられる。そのため、相手との間合いが離れていなければ、まず空振りすることはない。

だが、この技は出るまでが若干遅く、ジャンプでスカされてしまうと、そのまま手痛い反撃をくらう恐れがあるので、遠距離立ち中⑨ほど乱用はできないぞ。ヒットしたときは、見返りも大きく、その後の踏み込みが安易に行える。



ダッシュを多用する相手に、踏み込み防止として、遠距離立ち中⑨を使うといい。スキも小さいので2回1セットで出そう。

最後の立ち中⑨だが、攻撃判定がやや下方向に向いているため、相手の下段攻撃をつぶしやすい。

技のリーチ自体はあまり長くないため、リュウの遠距離立ち中⑨を筆頭に、横方向に強い技に対しては逆につぶされてしまう。しかし、この技が微妙に届かない間合いでも、足払い系の技を出してくるのであれば当てることができる。

この技も、遠距離立ち中or強⑨と同様に、相手との距離が若干離れたところで、置いておくように使っていくといいぞ。



立ち中⑨がギリギリ届かない間合いでも、当てることできる。遠距離立ち中⑨のあとに出してくるといいぞ。

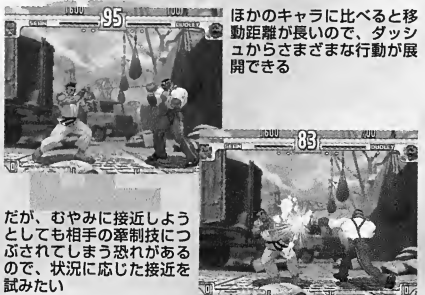
状況別による踏み込み

中距離での踏み込み

中距離での踏み込みは、シオンにとって最大の武器であり、攻めの起点でもある。牽制技のあとや、相手の跳び込みに対しての裏回り、ほかに、さまざまな状況でおこなえるので強力だ。

むやみにダッシュを繰り返すのではなく、状況に適応したかたちで踏み込むのが理想的だが、相手キャラによってはそうそう上手く踏み込めない場合もある。

まず、遠距離からの踏み込みだが、相手の牽制技が多く見られる間合いでもある。特に、ダッドリー、エレナ、オロ、ネクロ、とリーチの長い牽制技を持つキャラに対しては、むやみに踏み込めない。ネクロ以外のキャラに対しては、こちらら



だが、むやみに接近しようとしても相手の牽制技につぶされてしまう恐れがあるので、状況に応じた接近を試みたい

ほかのキャラに比べると移動距離が長いので、ダッシュからさまざまな行動が展開できる

牽制を重視して、なるべく牽制技がヒットしてから踏み込もう。特に、遠距離立ち強⑨後などが有効。フレーム的に見ても、立ち、しゃがみ両方とも不利だが、心理的に大技をくらった感覚でガードに徹することが多いので、踏み込みやすいぞ。変則的な攻撃を繰り出すネクロは、中距離をメインに攻撃してくるので、安易に近づくことができない。ダッシュはつぶされやすいので、ジャンプ (or ハイジャンプ) からの接近を試みるといい。もちろん、ネクロは対空技もリーチがあるのでブロッキングを入れておくことは必須だ。跳び込みが届かない間合いまで離れてしまった場合には、強のリュウビキョクで一気に接近するのもいい。できれば、このリュウビキョクは先端部分だけを当てるような間合いで出そう。



牽制技を重視とするキャラには、こちららも牽制を多用する。踏み込むタイミングは、牽制技がヒットしたときが有効だ

跳び込みに対してダッシュ

シオンのダッシュは、近寄るためだけではなく、相手の跳び込み攻撃に対しても使うことができる。その使い方は、相手の跳び込みをくぐって裏から攻撃するというの。ジャンプからの特殊な技を持たないキャラには十分狙っていくことが可能。特に、リュウ、レミー、いぶき、エレナ、Qに対して有効だ。一応、ダッドリー、アレックスにも狙うことが可能だが、ジャンプ軌道が低いため、若干読みが必要になる。

ケンやヒューゴなどのめくり性能の強い技を持つ相手や、ジャンプ軌道を変化させる特殊な技を持つユン、ヤン、豪鬼、ネクロには使うことができないので注意。



相手に跳び込みに対してダッシュ。うまくいけば、着地する前に裏から追撃することが可能

対空強化作戦(前編)

あまり頼れない対空技

新しいモーションになったショーンのドラゴンスマッシュ。見るからに対空技として使えそうだが、攻撃発生がほかのキャラに比べると遅いのでつぶされやすい。ほかにもこれといった強い対空技を持たないので、ジャンプからの攻めを主体とするキャラを相手にするとかなり厳しくなってくる。そのためにも、対空面を強化して着実にレベルアップを図ろう。



「おっしードラゴンスマッシュで撃退……アレ!? 発生が遅いから簡単につぶされてしまう。さでどうしたものか……」

対空技として何を使う？

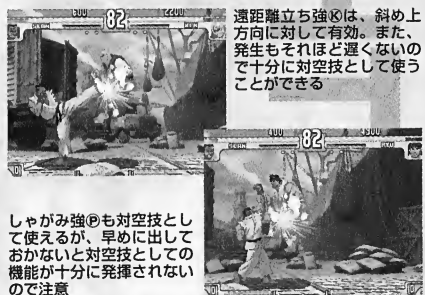
ドラゴンスマッシュはあまり頼りにならないが、対空技をまったく使わないわけにはいかない。この技もEXで使用すれば、技の発生1~8フレームまでは無敵になるのだが、相手の跳び込み攻撃を引きつけてから出さないと、うまく相手を落とすことができない。また、跳び込みが早い(軌道が低い)キャラに対して引きつけてしまうと着地してガードされてしまうこともあるので、若干早めに出さなくてはならない。そのため、キャラによって当てるタイミングが微妙に変わってくる。

EXドラゴンスマッシュ以外の技でも、遠距離立ち強④や、しゃがみ強⑥なども対空の役割を果たしてくれる。特に、前者の遠距離立ち強④は、斜め上方向に攻撃判定が出ているので、いくらか落としやすくなる。ただ、中距離より若干近い間合いから跳び込まれると、この遠距離立ち強④もつぶされてしまい、あまり機能しない。ショーンの頭あたりにジャンプ攻撃を合わせられるとまず落とすことができないので、覚えておこう。

逆に、斜め上方向に対しては強力な、ネクロの

ドリルキックをも落とすことができる。一応、ユン、ヤンの雷撃蹴も落とすことは可能だが、そのためには、相手の技より若干早めに出さなくてはならないので、先読みが必要になる。また、角度がキツイ雷撃蹴は落とせないの、遠距離からの雷撃蹴への対空技と考えよう。

上方向に対しては、遠距離立ち強④は有効ではない代わりに、しゃがみ強⑥が有効となる。このしゃがみ強⑥は引きつけて当てるのではなく伸びきったところで当てよう。



対空強化作戦(後編)

ブロッキングされてしまうと……

上記の対空技は、それなりに実用度が高いが、技自体が単発で構成されているのでブロッキングされやすく、ブロッキングされてしまうと手痛い反撃を受けてしまうことも……。

では、ブロッキングしてくる相手には、どのように対処していけばいいかここで述べておこう。

まずは、ブロッキングされることを前提に、どういう対処を施すかという……

①対空技を出すタイミングをずらす

②多段攻撃の対空技に変える

③裏に回ってから攻撃を加える

という3つのやり方が挙げられる。

これらの対空中ブロッキング対策を確実に使い分けられ、勝率も上がることだろう。

まず①の対空技のタイミングをずらす方法だが、

前述の技で狙うことが必須条件。

必殺技のドラゴンスマッシュを筆頭に、遠距離立ち強④やしゃがみ強⑥を出すタイミングをずらすことによって、相手のブロッキングミスを誘発する。これらの対空技はどれも引きつけて出してしまうと、対空技としての役割を果たすことはできないが、空中ブロッキングを入れてくる相手となると話は別。もともと、若干早めに出さなくてはならない技なので、相手もブロッキングを早めに入力しなくてはならない。そこで、これらの技を遅く入力することによって、空中ブロッキングのタイミングを取りにくくするわけだ。

次に②の対空技を多段にするやり方だが、実際には多段による対空技が無いので、通常技をキャンセルして強引に多段にする必要がある。

また、近距離でしか出せないが、近距離立ち中⑥→強④のターゲットコンボ(以下TC)も有効。

前者は、しゃがみ強⑥、近距離立ち強⑥などに対応しており、引きつけて相手に当てるようにす



この技をブロッキングされた場合は、そのままドラゴンスマッシュで多段にすることができ

れば、キャンセルすることができる。キャンセルして出す技として有効なのがやはりドラゴンスマッシュだ。しかし、上級者を相手にしてしまうと、2発目のドラゴンスマッシュまでブロッキングされてしまう恐れもあるので、ブロッキング後の大反撃もあり得る。この状況に対する裏の選択肢が、後者のTCとなる。

TCの1段目をブロッキングされても、2段目を「若干遅らせて出すことができる」優秀な技で、万が一両方ともブロッキングされてもそれほど痛い反撃技を食らう恐れがない。そのため、空中ブロッキング対策には打って付けの技だ。そのぶん、ヒットしたときの見返りも小さいが……。

最後の③は、空中ブロッキング対策だけではなく対空そのものとして使っていくことが可能。

跳び込みがあまり早くないキャラには、ダッシュを使わずにジャンプの下に潜れる。もちろん、いくらくぐりやすいといっても、若干相手と近い間合いにいないと狙うことができないぞ。



上手く相手の裏に回ったら、そのままTCで攻撃だ。この裏回りは前ダッシュを使わずに、歩いて狙おう

近距離戦考察

近づいたらどうする？

機動力の高いショーンにとって、近距離戦は最大の攻撃ポイントだ。刻み技を駆使し、素早い動きで相手を翻弄して、ガードが堅くなったところに投げ技を狙っていくといったカタチになる。

また、ショーンタックルや前転といったトリッキーな技を巧みに使うことで、より相手にプレッシャーをかけることができる。

だが、「相手に近づいて……」と言っても、踏み込み具合によって若干戦術が異なり、ダッシュからの素早い状況判断が必要だ。また、それに適応した技をチョイスすることでショーンは確実にレベルアップする。

こういった積み重ねが大事で、それによって最大の武器である近距離戦が強くなる。まずは状況に応じた戦術を紹介していこう。

まずは、相手と密着した場合はどういう行動を取るかというと、しゃがみ弱⑧などの「技の発生が早くスキの小さい技」で刻みをかけ、攻めを維

持する。また、しゃがみ弱⑧からリープアタックで相手のガードに揺さぶりをかけていくのもいい。

密着した状態からリープアタックを出してしまうと、深くめり込んでしまうため攻めを持続できない。そのために、しゃがみ弱⑧などで間合いを調整して出すようにしたい。

ほかにも、必殺技のショーンタックルや前転などを移動代わりに使うのもひとつの手。

特にショーンタックルは、ボタンを押すことにより下段攻撃に変化するので、相手も手を出にくくなる。また、いきなりショーンタックルを出していくのではなく、近距離立ち強⑨や、しゃがみ中⑥をキャンセルして、弱で出せばさらに刻むことが可能となる。

これらの技を繰り返していれば、相手のガードも堅くなるのでダッシュからの投げが生きてくる。しゃがみ弱⑧後やショーンタックルのあとに投げを狙ってみるのもいい。しかし、これらの投げパターンは、意外と反応してからでもグラブディフェンスを行えるので確実に決められるワケでも

ない。逆に、刻み技からの投げを多用することで、逆に相手の投げで返されてしまうこともある。この攻めを生かすには、常に投げだけを狙わずに、さらに刻みをかけていく、なども重要だ。

一応、グラブディフェンスに対する裏の選択技もある。その選択技とは、◆◆◆+⑩の前転だ。

なぜ前転が有効かというと、技の発生3フレーム後に投げられ判定が無くなるので、相手のグラブディフェンスミスを誘発することができる。

もちろんグラブディフェンスのみならず、必殺技系の投げ技でムーンサルトプレスやハイパーボム、SAのスタンガンヘッドバット、その他諸々も前転で回避することができるのだ。だが、発生直後2フレーム中は投げられ判定があるので、この間に投げを置かれてしまうと投げられてしまう。前転兼グラブディフェンスといった重複入力をして保険をかけておこう。

一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ弱⑧×2からのスーパーアーツを狙っていく。というよりは、こちらを本命として攻めを展開したい。



相手が近づいたら、しゃがみ弱⑧やリープアタックなどの刻み技を使って、相手のガードを崩そう。



さらにこの状態から、再度しゃがみ弱⑧やで刻みをかけてもいいし、投げを狙ったりするのも有効だ。

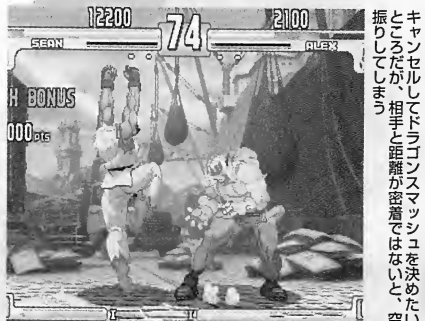


◆◆◆弱⑧+弱⑧のグラブディフェンス&前転の重複入力で、相手の投げ失敗ボーズを誘発するのもいい。

ブロッキング後の反撃

不安定トルネード

基本的に連続技が少ないショーン。なぜ少ないかというと、しゃがみ中⑥や近距離立ち強⑨から技をキャンセルしても、つながるのがドラゴンスマッシュとトルネードだけ（SAを除く）だからだ。しかも、前者のドラゴンスマッシュは、相手とほとんど密着した状態でないと空振りしてしまうことが多いので、ブロッキング後の反撃技としては不向き。



キャンセルしてドラゴンスマッシュを決めたいところだが、相手と距離が密着ではないと、空振りしてしまう。

後者のトルネードは、相手と若干離れた間合いからでも連続技になるものの、ヒットorガード問わず不利な状況になっていて、相手の投げ技で返されてしまう。

このように、ショーンはブロッキング後に安定した大ダメージを見込むことはできない。

一応、EXトルネードにすれば投げによる反撃は受けないが、若干不利な状態で相手と密着しているため、連続技としてEXトルネードを決めるは、その後の状況的にもあまりよろしくない。



通常技さえ当ててしまえば、確実につながるトルネードだが、ヒットしても相手の投げが返る。

ブロッキング後の反撃は……

ではブロッキングのあと、どういった技を決めていくかというと、投げられるのを覚悟でトルネードを強引に出していくか、反撃を受けないが不利な状況になるEXトルネードを出すしかない。

安定してダメージを奪いたいならEXトルネードをオススメする。一応、ブロッキング後にSAを使用すれば大ダメージを見込めるのだが、しゃがみ中⑥や近距離立ち強⑨のあとに、直で出さないといけないうで難度が上がってくる。また、地上ブロッキング後の反撃としては、ハドワバーストとハイパートルネードは確実に決めることができるのだが、ショウリュウキャノンも若干間合いが離れていると空振りする恐れがある。だが、このショウリュウキャノンも決して使えないワケでもないで、素早く状況判断して出していこう。

対空ブロッキング後、安定してダメージを奪いたい場合は近距離立ち強⑨で我慢し、一気にダメージを奪いたい場合は、しゃがみ弱⑧から素早くキャンセルしてショウリュウキャノンを出そう。

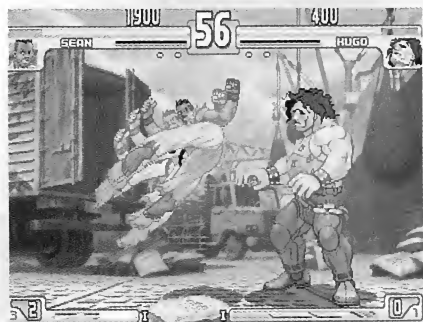
どれも扱いやすいスーパーアーツ

SAゲージの短さがウリのハドウバースト

ショーン唯一の飛び道具系必殺技のハドウバースト。しかも、3つあるSAの中で一番SAゲージが短い。さらに、最大ストック数が3つまで持てるため、EX技を組み込んだ戦術が可能になる。

SAゲージが短いので、簡単にたまりやすく、ブロッキング後の反撃としても気軽に使え、多種多様な使いかたができる技だ。また、近距離立ち強⑧を密着でしゃがみヒットさせれば、ノーキャンセルでハドウバーストをつなげることができるので、相手の起き上がりにも狙える。発生も早いので反撃技としても使える便利な技だ。

しかし、この技自体の威力は低く、相手にガードされたときのスキも大きいという難点もある。



EX技を放った後でもハドウバーストを狙うことができる。そのため、いろいろな面で活用できて強力だ

バツグンの対空性能を誇るショウリュウキャノン

SAゲージは少し長い、最大ストック数も2となっており、ハドウバースト同様にEX技を絡めた戦術が可能になる。

技性能としては、見た目通りに対空技として使っていけるし、連続技に組み込むこともできる。

しかし、ガードされたときのスキはショーンのSAの中で一番大きく、リーチも短いので状況に応じて的確に使っていききたい。

ジャンプの軌道があまり低くないリュウ、ケン、ショーン、まこと、レミー、Q、ヒューゴー、に対しては、空中に跳ばれてからでも、SAを放つことができるので、積極的に狙っていこう。また、空中ブロッキング後の反撃としても有効で、ブロッキング後しゃがみ強⑧から素早くショウリュウキャノンにつなげれば、連続技になるのだ。



まだ相手が空中にいても、ショウリュウキャノンにつなげれば連続ヒットする。かなり強力だぞ

威力の高いハイパートルネード

ショーンのSA中最大の威力を誇るハイパートルネード。「2nd」では最大ストック数が2だったが、残念ながら「3rd」でストック数が1に変更されてしまった。だが、近距離立ち強⑧ノーキャンセルからの連続ヒットはいまだ健在。また、近距離立ち強⑧のみならず、しゃがみ弱⑧×2からもつながり、あらゆる状況から狙っていけるため、相手に与えるプレッシャーも絶大だ。

ただし、これはゲージがたまってからの話。実際はSAゲージも長いのでMAXになるまでが苦勞し、ストック数も1しかないので慎重かつ的確に決めていかなければならない。

やはりしゃがみ弱⑧×2をヒット確認してから出すのが一番安全だ。しゃがみ弱⑧×2→ハイパートルネードは全キャラに決めることができる。



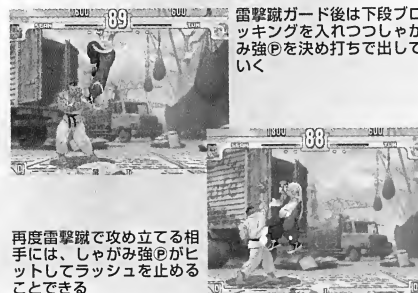
近距離立ち強⑧からSAが苦手な人は、しゃがみ弱⑧×2から狙っていこう

苦手とするキャラへの対策

空中からの攻めが強力ユン&ヤン

空中から攻めをメインとするユン&ヤン。だが、幸いにも、地上での機動力はこちらの方が上なので、雷撃蹴の的を絞らせないためにも、小刻みに動くことで雷撃蹴の的を絞りにくくさせる。対空面ではSAⅡのショウリュウキャノンしかなく、しかも雷撃蹴を見てから落とすのはまず無理と言っても過言ではない。そのためには、垂直ジャンプ中⑧で、雷撃蹴を出させる前に落としていきたい。

雷撃蹴ガード後、再度雷撃蹴と地上での固めが強力なので、雷撃蹴ガード後は、下段ブロッキングを事前に入れ込みつつ、しゃがみ強⑧で再び雷撃蹴で攻め立てる相手を落とそう。



再度雷撃蹴で攻め立てる相手には、しゃがみ強⑧がヒットしてラッシュを止めることができる

迂闊に近寄れない地上牽制タイプ

ダッシュからの攻撃をメインとするショーンにとって一番厄介な相手が、地上での牽制を重視するキャラ。特に、ダッドリー、春麗、Qといった横方向に強い攻撃判定の技を持っているキャラには、ダッシュからの選択を安易に迫ることができない。こういうタイプのキャラに対しては、ダッシュを控えめにし、遠距離からのジャンプを重視する。中距離からジャンプで近づこうとしても、牽制技にもジャンプ防止が含まれているので、ジャンプし始めに落とされてしまうことが多いからだ。

遠距離からジャンプ (HJ) で一気に近づいて、近距離での攻めに移行していくといい。

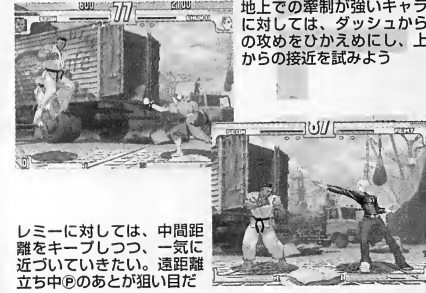


それなら、遠距離からのジャンプで接近を試みる。中距離からだ、牽制技で潰されてしまうことも……

また、スキの小さい飛び道具を持っているレミーに対しては、逆に遠距離から飛び込まずに中間距離をキープする。この中間距離とは、1ダッシュで相手に近づける間合い。レミーに対して遠距離から攻め立てようとすると、遠距離から一気に間合いを詰められる、冷たく意いれグル (以下ルグレ) でつぶされてしまう恐れがある。

遠距離でのレミーの行動は、飛び道具のヴェルテュの残光・オット (以下オット) を放ってから強ルグレで間合いを詰めてくるパターンが多い。

また、ジャンプ防止としての遠距離立ち中⑧も強力なので、レミーに対しては上から攻めるのではなく、中距離からの踏み込みを試みる。オットに対しては、しゃがみガードするようにしよう。



レミーに対しては、中間距離をキープしつつ、一気に近づいていきたい。遠距離立ち中⑧のあとが狙い目だ



FIGHT A NEW RIVAL!!

ネクロ 対戦攻略

せっかくリーチがあるのだから、オールレンジを駆使して戦いたい。そのためには、相手に合わせる行動が必要不可欠でそれが究極目的となる。

遠い間合いのプレッシャー

ネクロというキャラは、リーチが長いのが特徴とされているが、牽制上手かと言えばまったくそんなことはない。リーチの長い技はえてして相手の牽制技とかち合うと、運が良ければ相打ち、たいていは一方的な判定負けを喫してしまう。したがって、相手の牽制技の戻りに合わせるように技を出していくのがまずは基本。つまり、中～遠距離は相手の行動の様子見するのが先決となる。

さて、こういった様子見状態でネクロにできることといったら何だろうか？ たまにしゃがみ中⑧で相手の行動を若干牽制しつつ（これは判定負

けしにくい）、技を空振りすることだ。スキが小さく相手のダッシュを封じる立ち中⑨を闇雲に出しつつ、④+中⑨を連打してSAゲージためをし、不意にジャンプを試みたりする。

ジャンプ。これは牽制効果も兼ねているかなり重要な行動だ。何も出さないでもいいし、ドリルキックですぐに着地してもいい。相手が地上から近付いてくるのなら技を出すなりすればよく、空中からの接近を試みってくるのならリーチの長い技で射程外から撃墜すればよい。つまり、ネクロのリーチの長さは地上よりも空中でより生きてくる

ことをまずは認識しよう。このように、常にふらふらとジャンプしているという行為自体が、相手の行動を逐一牽制していることに注目。この考え方がポイントになる。

さて、この間にネクロが最も意識を集中させなければならぬのが、後述する対空迎撃行動。ネクロはこの対空さえしっかりできていればそれだけで圧倒的優位に立てる。というのも、相手にしてみれば、ネクロのリーチの長さはそのまま地上からの接近を難しくするものなので、何も出さなくてもこの抑止力は成立するからである。

SAに基づいた戦略的指針

超電磁ストーム

君のスーパーアーツは何か？ ネクロのスーパーアーツは、どれを選択するかによって戦略に大きな違いが出てくる。それを詳しく見ていこう。

まず、超電磁ストーム。これは対空迎撃性能、地上ヒットでの大ダメージ、スーパーキャンセルによるダメージの激減、という特徴がある。これらの中で最も重要視すべきはもちろん対空性能。他のSAでは得られない安心感がある。対空で使用するときは、いきなり出すか、しゃがみ中⑧での対空を試みたあと、ブロッキングを取られていたら出す、という使い方が有効だ。

また、ドリルキックの空中ヒット、相手の技に反撃、ブロッキング後、これらは大ダメージの秘訣となるので逃さないように。できることならリープアタックの先端をヒットさせての超電磁ストーム、これも決められるようになると強力だ。

逆に、軽視すべきが連続技性能。トルネイドフックからのSAキャンセルにそれが言え、1本しかないゲージを使い果たしてしまっているのか……いや対空超電磁ストーム用にとっておくほうがいい。結局はじりじりした戦いが得意な人用のSA。そして重要なのは先に体力勝ちをすることである。



超電磁ストームはたとえダメージが低くなったとしてもメインは対空にある。積極的に狙おう

連続技に使うのも有効な超電磁ストームだが、唯一スーパーキャンセルだけは使えない

スラムダンス

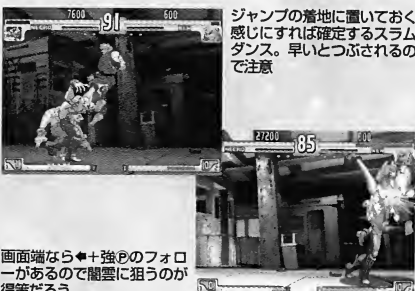
次はスラムダンス。このSAは普通の立ち回りにプラス要素として入ってくるので、SAゲージためだけが戦略に影響する。というのも、決定力はあるが博打要素も多く、何度も発動していきにくいからだ。これを意識すれば勝率はグンとあがる。

さて、まずは対空。相手の着地に置いておくようにすると、確定している!! あまり早いとジャンプ攻撃で潰されてしまうので注意しよう。

この確定状況以外だと適当な割り込みや反撃で使うことになる。出し惜しみしないこと。例えばトルネイドフック後に少し遅らせて発動、リープアタック後、などが狙い目。また、相手の投げに合わせて使えば、投げ空振りに見事ヒットするぞ。

そのほかの使いどころとして最も有力なのが、画面端に追い込んでの発動。画面中央同様に、リープアタックからや空中追撃後に接近し、投げを誘っての発動が挙げられる。

この場合、当然ヒットを願うわけだが、画面端なら失敗してもフォローが効く。それは④+強⑨。ジャンプで逃げられてもブロッキングをしないかぎりこの④+強⑨がヒットするのがポイントだ。もちろんこのあとは、追撃して大ダメージを奪おう。



ジャンプの着地に置いておく感じにすれば確定するスラムダンス。早いとつぶされるので注意

画面端なら④+強⑨のフォローがあるので闇雲に狙うのが得策だろう

エレクトリックスネーク

最後はエレクトリックスネーク。やはりトルネイドフックからの連続技で端に持って行って、ラッシュ&スタンを狙う好戦的な人向き。連続技を決めるためにブロッキング巧者になることが要求され、端でのラッシュを成功させるために相手の心理を読むことが肝心だ。

つまりは、一瞬受け身になるところを制覇しなければ決めにくいのである。難しい問題だ。相手キャラ、相手プレイヤーの心理を理解し、それを上回る行動選択をしないと爆発力をものにできない。また、押されたときの切り返し能力も問われ、使いこなすには相当な経験が必要なSAである。

ただ、他のSAと違ってEX必殺技やケズリとして多用できるのがこのSAの魅力。とくに奇襲技のEXフライングバイパー、相手に押された時にEXTルネイドフックによる強引な切り返しが活用ポイントになる。エレクトリックスネーク用に1本、もう1本は細かい技に回すようにして、よりアクティブなネクロを見出そう。

また、反撃能力を生かすのも忘れないように。中距離の飛び道具や突進系必殺技、しゃがみ強⑧などはガード後にたいてい反撃として成立するぞ。



EX必殺技を惜しまず使っていくのが重要なエレクトリックスネーク

各種反撃も常に意識していけば確実に戦力アップとなる。連続技だけに目を奪われないように

[中～遠距離] 対空環境の充実を計る

エレクトリックスネークを使用している場合は、あまり対空にこだわらずに対空ブロッキングからの連続技を狙に行くのがメインになるが、それ以外のSAのときはSAゲージがない時の対空兵器が重要となる。基本的にジャンプの着地の安定GDを受けて立つと画面端にじりじり下がることになってしまい、相手との距離が取れなくなるのでこれで安定させてはいけなわけだ。よって、以下に説明する対空兵器を駆使していこう。

まず電磁プラスト。主に中と弱を使っていき、相手にブロッキングを強要するのが目的だ。メインは中電磁プラストで多段ブロッキングをさせていく。これはうまくいけば途中で相手が背後に行く形になり、ブロッキング方向を逆にしなければいけないのでヒット率が高い。ただし、相手のジャンプを読んで出していけないとこういった状況は訪れないことが多く、逆にこそ出て潰されてしまうこともある。常に意識を集中しておいて早めに出していけるようにしたい。ここで役に立つのがしゃがんだ状態で◆+強という入力。しゃがみ状態からいきなり出していけるのでとっさりに対応できる。出遅れが弱いので早出しが重要だ。



の時にかなり反応していけるぞ。ぜひ覚えておいて欲しい。

この中電磁プラストの多段ブロッキングがあって初めて生きてくる対空兵器が弱電磁プラスト。相手が多段ブロッキングしようとしているところに突然1発で終わる電磁プラストがきたらどうなるか？ たいいてい空中での反撃ができずに着地してしまうだろう。ここで投げを狙ったり、各種SAを出していけばかなり高確率でヒットするという具合だ。ここで、弱電磁プラストがかなり前のほうでブロッキングされたのなら、着地に合わせて◆+強を出してみるのも一つの手。遠距離でブロッキングされた時は、投げ間合い外に落下することが多いので、相手が投げを狙っていた場合、その空振りモーションにヒットするのだ。

そしてしゃがみ中。先読み対空としても十分な性能で、ジャンプを見てからでの反応対空として優秀。ブロッキングを取られても、スキが小さいので相手の反撃を逆にブロッキングで返せることも多いのだ。さらにブロッキングを取られたのを確認したらSAを出したり、着地に投げを狙え



ば、これほど信頼できる対空は存在しないだろう。

惜むらくは相手の早出しジャンプ攻撃に弱いということ。相打ちだとダメージ的に不利で、一方的に負けてしまうこともしばしばある。こればかりは相手のクセを読んで対処しないといけない不安材料である。相手の着地に合わせて、投げや通常技を埋めたり姿勢が低い◆+強を出してその対処としよう。ただしこれらはしゃがみ中が潰されてからでいい。選択肢の幅を広げて対処が遅れると本末転倒なので、基本の対空兵器を信頼するのを忘れてはいけない。

最後は◆+強。出がやや遅いが、それを補う大ダメージが魅力の対空兵器。めくり気味のジャンプ（主にハイジャンプ）に特に有効で、決まれば追撃によるダメージアップとそこからの攻めにつないでいける高性能を誇る。正面からのジャンプには相打ちでもいいから当てれば勝ち。唯一ブロッキングには弱いが、リターンを考えるとなるべく狙っていきたい対空兵器であることに間違いない。ジャンプ攻撃がメインのキャラ、ジャンプが高いキャラへ積極的に狙っていこう。



[中～遠距離] ジャンプ攻撃の重要性

ネクロのジャンプはふんわり穏やか。そしてリ一ちに優れ、ドリルキックという急制御装置も付いているので自由自在に操っていける。

冒頭で述べたジャンプ自体の牽制効果から繰り出すジャンプ攻撃は、強攻撃が多い。つまり、地上では出しづらい強攻撃を振り回せる空中は、ネクロにとってモノにすべき戦場なのだ。

その中～遠距離で最も有力になるのは垂直ジャンプ強。技の持続時間が若干長いので、心持ち早めに出して、相手の上からかぶせる感じで使おう。この場合ブロッキングの的になりやすいので、当たるか当たらないかぐらいの打点、つまりかなり早めに出すのが重要だ。これならば地上及びジャンプの瞬間を抑えられる。

次に重要なのは垂直ジャンプ強。これは空対空迎撃用で、ジャンプの頂点で技を出せるようにジャンプしたらすぐに出していこう。

この2つをメインに空ジャンプとジャンプ後すぐにドリルキック（空中で下要素+。以下すぐドリ）を混ぜれば、相手はこちらのジャンプに攻撃を

合わせるか？ 空中ブロッキングか？ 地上から接近するか？ というように的が絞りにくなる。

この4つのジャンプの基本行動に加え、空ジャンプの時に相手が跳んでくそう、もしくは跳んできた時は、ジャンプ中が役に立つ。これは斜め上方向に強く、打点を下げれば着地ギリギリで地上の相手に当てることも可能。こちらのジャンプの着地に合わせて跳ぶ相手に有効な攻撃だ。

そう、ジャンプ攻撃の着地に相手が跳んでくるケースは非常に多い。対空兵器の用意をしつつ様



状況によってはジャンプ中の上方向にある判定が重要。着地際で使うのかポイントだ

子を見たり再びジャンプをしてみよう。ジャンプをした時は早出しの強をメインにして相手のジャンプ攻撃を封じ、空中ブロッキングをしてくる相手には遅めにジャンプ強が有効となる。

このようにネクロはジャンプ攻撃とそれともなう対空の選択肢が非常に豊富。逆に選択肢が多いということは、的確な選択が難しいということでもあり、十分に注意したいところである。裏目裏目に出た場合、取り返しがつかないからだ。

したがって、最初は地上対空による撃墜をメインにして相手のクセをある程度認識、それから単発のダメージの高いジャンプ強攻撃を多目に使うといった流れが必要になる。ネクロ戦では早出しのジャンプ強を少しちらつかせれば昇りジャンプ攻撃を多用する人が圧倒的に多い。そこを地上対空兵器で撃墜しまくり、相手に昇りジャンプだけではダメだ、という意識を植え付けてからやっと、ジャンプ攻撃と地上対空兵器の選択肢の多さを生かせるようになる。エサ、そして対応、そのあとにやっと読み合いが始まるのである。

[中～近距離] 接近する時の選択肢

近～中距離でジャンプ防止を兼ねて活躍する立ち中⑨の間合いから接近戦へ移行が始まる。

前ブロッキングでかなり安定というネクロの宿命があるので、立ち中⑨は、空振り前提で相手が動くときと当たる間合いを重視しよう。また、ダメージが低いので当然決定打にはならない。頼れる技だが、頼るべきは他にあるわけ。それを忘れずに。

さて、この間合いからのネクロの接近手段は？ 実に明確だ。基本は相手を対空で撃墜した時相手のジャンプの着地に投げが決まった時。ダッシュで接近して接近戦スタートとなる。

対空迎撃以外で接近する手段は？ これは2つしかなく、しかも不安定。こちらから攻めなければならぬ時は以下の2つで無理矢理接近するが、できれば「対空迎撃から」を優先していい。

1つ目はドリルキック。これは中距離からだとブロッキングされやすいのが悩み。相手にかすらせる感じの強を多目にして、たまに中でめり込ませるようにすると良さそう。

また、ドリルキック後は相手の方が有利なので、技を出す人が多い。ブロッキングを基本にしつつ

たまに連係を組んでいこう。だが、あくまで受け身の姿勢を多目にするのは忘れないように。

このように、消極的になりがちなのドリルキックの選択肢に加えたのが、弱ドリルキック。これは後ろジャンプから出すと意外に返されにくい。もしブロッキングされても、後方に押されるので2段目のブロッキングがしづらく、なおかつ着地のタイミングがずれて地上の反撃も受けにくい。これは空中ブロッキングにも当てはまる。また、空中ヒットの場合着地に重なりやすく、そのまま攻めを持続できる。軽視しがちだが実は対処されにくいので、意外な性能をうまく使っていこう。



接近する時にポイントになるのが立ち中⑨の間合い。スタート直後が目安になるぞ。そしてドリルキックがフライングパイパーで接近している。特にこの距離ならば弱ドリルキックがかなり対処されにくい。必ず選択肢に加えておこう

[近距離] 画面端での生体電脳空間

ネクロの最も幸せな戦況にあたる画面端でのラッシュ。ドリルキックとトルネイドフックに加え、しゃがみ弱⑧による刻み、リープアタック、ライジングコブラと投げ。構成要素はこれぐらい。

これをどう連係させるかは相手キャラやレベルで変化するが、基本はドリルキックと投げが最優先。あとの要素はこれに付け加えるといった割合だ。

まずはドリルキックについて。これは中と強を使い、メインは前HJから強のすぐドリである。中と強ではそのブロッキング難度に差があり（個人差も……）、強の方がブロッキングしにくいようだ。なら中はいつ使うかという、技や連係をガードされて少し間合いが開いた時に使う。ここで強という選択もあるのだが、接近して攻めを中断なく維持したい時は中ドリルの出番。間断なく、つまりはブロッキングの的になりやすいので、多用はしないほうがいいと思われる。

そして投げ。ガードやブロッキングをする相手を簡単に崩す有効な手段だ。さらに、追撃することと中断なく攻めが可能!! 積極的に狙おう。追



※+強⑧はなんとかして連係に組み入れたい
有利な状況にめり込んでいこう

撃はエレクトリックスネークや弱トルネイドフック後も同様。弱や中攻撃で追撃し、リープアタックやライジングコブラ、投げなどで攻めていこう。

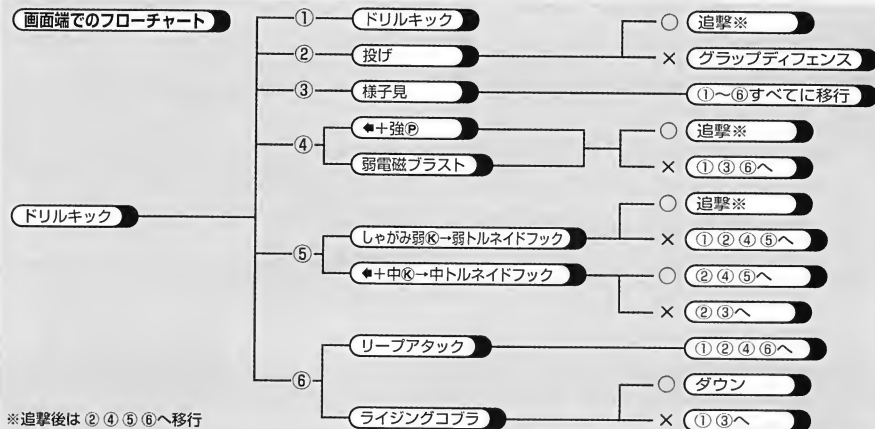
次にトルネイドフック。SAの選択によって使用する割合が変化し、エレクトリックスネークなら中トルネイドを多目、それ以外なら弱を多目に使う。立ち中⑨→中トルネイドフックとしゃがみ弱⑧→弱トルネイドフックがブロッキング2択を兼ねた連続技として活躍するが、ドリルキックからのトルネイドという連係は投げに弱いので十分注意。これはすぐドリの多用で、ガードかブロッキングへ意識をそらせれば生きてくる連係だ。

さて、トルネイドフックをガード後は弱なら自分有利、中なら相手有利となる。中のあとはブロッキングか投げの選択になるが、弱の後には投げはも

ろろん、◆+強⑧といった、普段はない打撃による選択も強引に混ぜられるのが大きい。◆+強⑧は連続技による大ダメージを期待でき、ガードされてもこちらが圧倒的に有利。うまく使いたい技だ。

最後にライジングコブラとスネークファングについて。ライジングコブラは足払いに弱い、判定が強いので使いやすい。発生の遅さゆえ、トルネイドフックへブロッキングを狙う相手に作用するのが魅力だ。弱or中攻撃から連係させていこう。

スネークファングは見切られにくいのがウリ。下段でブロッキング不能技。つまり、本命であるトルネイドフックをブロッキングしてくる相手にコレを意識させて迷わせるのだ。ただし、ガードされるとスキがあるのであくまでブロッキングを狙ってくる相手に使うのを意識したい。



闇雲に跳ぶなら制裁を……

画面端に追いつめてのラッシュは、あくまで地上にいる相手のもの。とにかくジャンプで逃げようとする相手に対しては無力化されてしまう技も多く、さらにそこから連続技という最悪の状況も発生しがちだ。

これら跳ぶ相手を画面端に釘付けにするのは非常に神経を使う。相手が跳ぶのを想定して出した技が地上でガード、もしくは空振ってしまった時に、こちらの攻めのターンが終わってしまう可能性があるからだ。

よって、連係の切れ目、つまりはドリルキック後やトルネイドフック後はまず相手の様子見から入らねばならない。そこでもし相手が跳ぶスタイルの場合、弱電磁ブラストを先読みで出す。

弱電磁ブラストは地上でガードされてもそこそ

こリスクが小さく、焦って反撃しようとした技をブロッキングやガード後に反撃できるケースも少なくない。もし読みが当たって空中ヒットした場合は◆+強⑨や立ち中⑨で追撃及びラッシュの継続を計れる……非常に優秀な技だ。多用しよう。

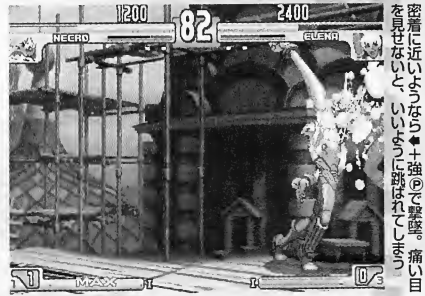
さらに覚えておきたいのが密着の◆+強⑨。大ダメージを期待できるし、ガードされてもいい。極



少し相手との距離がありそうなら、先読み弱電磁ブラストでジャンプを落とそう

端な話、密着にならないような時は次の行動を抑え気味にして、密着になった時は◆+強⑨を執拗に狙うというもありだ。

これを実践するのなら強ドリルキックを真上から突き刺していくのを多用するかたちになる。そしてこれが最も効率が良い。悲しいがトルネイドフックへの連係は狙われやすい、ということだ。



密着に近い状況なら◆+強⑨で撃退。痛い目を見せたいというように跳び込んでくる相手

ピンポイント雑学

◆+投げからの起き攻め

相手をフランケンシュタイナー（◆+投げ）で後ろに投げたら、めくりドリルを狙う絶好のチャンス。ダッシュで接近し、前ジャンプからの強ドリルキックを出していこう。このとき遅めにすればめくりドリルキックになり、早めに出せば裏に着地する。裏に着地したときはすかさず◆+中⑨からのトルネイドフックや、投げを狙っていくといい。これらの起き攻めはスネークファング後も可能だ。QSを取らなければ弱トルネイドフック後も狙い目。数少ないトリッキーに動ける場面を確実にものにしていきたい。

舌を出すのも一興

ネクロのPAは攻撃力アップ。その性質は、技の空振りか相手の攻撃をガードしてもOK、こちらの技をガードさせるか、攻撃をくらうとダメ。これは対空待ちをしやすいネクロに超有利だ。

PA後にジャンプ強攻撃を振り回したり、対空兵器で撃退、そして極めつきはジャンプ攻撃をブロッキングして連続技。連続技すべてにPA効果が影響するので（後半はダメージアップ率が落ちるが）、目に見えて差が出るぞ。また、画面端で弱トルネイドフック後も、追撃を電磁ブラストにしてPA。ひまがあったら必ず出すようにしよう。

往年のスナイパー

前or後ろジャンプ中⑨は斜め下に伸びるので、相手の行動に合わせてやすい。前ジャンプした時に相手がスキのある行動をしていたら確実に当てるようにしよう。

さて、本題はここから。なんと、Q、トゥエルヴ、ダッドリー、ヒューゴー、ユリアンに対しては、この技をしゃがんでいてもヒットさせることができるのだ。中段攻撃として逃げジャンプから使うといい。ヒット率も抜群で相手にとっては嫌らしいことこの上ないが、一応ダッドリーはヒットさせても反撃の可能性があるので控えめに。

苦手とするキャラへの対策

悪夢の昇龍

ネクロでやっていて絶望感に襲われるのが対ケン戦。ドリルラッシュは昇龍拳×2。1ミスで体力4分の1も奪われ、遠距離からの通常技はしゃがみ強⑨バリアに触れると悲鳴が……。ジャンプで牽制と思いきやEX空中竜巻でこれまた泣く。対空兵器のしゃがみ中⑨はめくり狙いのハイジャンプに負け、そして数々の技が疾風迅雷脚のエサとなってしまう……。

今までに書いた攻略はこのケン、そして豪鬼にはあまり通用しないので注意したい。豪鬼は体力が少ないのでまだ戦うことができるが（ジャンプ強⑨多用）、ケンにはあからさまに不利だ。

じっくり説明しよう。まず、相手が遠距離にいる時にしゃがみ強⑨をブンブン振り回したら、素早くしゃがみ中⑨を叩き込む。このしゃがみ強⑨は罠を兼ねているため、遅れると昇龍拳や次のしゃがみ強⑨に潰されるので注意だ！

そしてこちらからは絶対に手を出さずに、ひたすら◆+中⑨連打でゲージをためよう。もちろん

ジャンプもダメ。さらに、体力負けをしないためにも、波動拳は確実にブロッキングしたい。

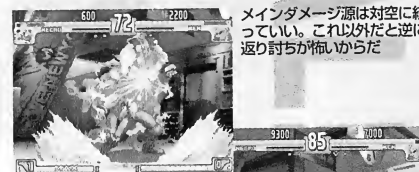
ここからの狙いは超単純。相手が跳ぶのを待ち、中電磁ブラストで撃退していくのだ。これならめくり狙いのジャンプも落としていける。もちろん超電磁ストームを投入できるのならそれに越したことはない。結局はこれがメインダメージ源。

次の問題はダッシュや移動技で横から近付かれた場合。相手の牽制技のほうが数段上なので、ここはじっと我慢して手を出さないようにしよう。向こうの1発はこちらの2〜3発に匹敵するので、もしもくらってしまったら取り返しがつかない。そんな感じで横から接近戦にもつれ込んでしまうのはしょうがないところだ。こういう場合はまず第1に投げを警戒しよう。ガードを崩す手取り早い手段は投げに集約されているからだ。

また、この距離なら、昇龍拳の空振りにダメージを奪っていくこともできるので、昇龍拳を出す比率も下がるだろう（着地を待って反撃するのはなく空中にいる間に◆+強⑨がおすすめ）。つまり、ある程度相手を追い払う行動ができるわけだ。

ここで役に立つのが◆+中⑨。発生が早く、足払い系にも勝ちやすいのでブロッキングに注意しつつ適度に振り回していこう。

さて、このように接近戦に耐えていると、技が触れ合い、ノックバックがおこるだろう。この瞬間が非常に重要。なぜならば相手がジャンプする可能性を秘めているからだ。対空は安定してダメージを稼げる貴重なポイント。きっちりいこう。まとめると、まずは対空。接近されたら◆+中⑨で追い払いつつジャンプとダッシュ投げに神経集中。あとは色気を出さずに徹底することである。



メインダメージ源は対空に絞っていい。これ以外だと逆に返り討ちが怖いからだ



このように技が触れあったあとがポイント。ダッシュ投げとジャンプに神経を振り回そう



FIGHT A NEW RIVAL!!

ヒューゴ 対戦攻略

投げキャラだが、強力な牽制技を駆使した待ち気味の地上戦も大得意。「待たれたあげく、近寄ると投げられる！」という印象を相手に与えれば、勝ったも同然だ。

ヒューゴ 基本戦略構想

ヒューゴは高性能なコマンド投げを持っている投げキャラではあるが、常に自分から接近して投げを狙うスタイルが強いのかと言うと、必ずしもそうとは言えない。

ヒューゴには立ち中②を始めとして、中間距離で威力を発揮する優れた牽制技が備わっているため「牽制技を振り回して地上からの相手の接近を防ぎつつ待ち気味に闘うスタイル」も、対戦相手にとっては充分脅威になりうるのだ。

そして、中間距離の地上戦に不利を感じた相手

は跳び込みから接近戦を挑んでくるが多くなるわけだが、ここでも相手はムーンサルトプレス（以下ムーンサルト）等のコマンド投げの脅威と相対することになる。

このような戦術が上手くはまった場合、対戦相手は「地上戦だと立ち中②が怖いし、跳び込んで接近すると投げられる」というプレッシャーにとられるはず。相手にこう思わせるような試合運びをすることが理想で、これがヒューゴの基本戦略と言えるだろう。



立ち中②のおかげで地上戦能力はかなり高く、対戦相手でも充分ダメージを与えられる。

地上戦を制圧せよ

打撃技による牽制

地上戦での主戦力となるのは、冒頭でも述べた通り立ち中②。リーチ、判定の強さ、威力、スキの小ささなど、中間距離での牽制技として申し分のない性能を備えている。「当てにくい」のではなく、ぎりぎり当たらないぐらいの間合いで振り回すのが主な使い方。相手が手を出したり、間合いを詰めようと動いたところに当たるように出していく感じだ。また、立ち中②はわずかに前進しながら技を出しているのも重要なポイント。この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

立ち中②以外で戦力になる通常技は、立ち弱②、しゃがみ弱②、しゃがみ中②、しゃがみ中③といったところ。

立ち弱②はリーチがある割に発生が早いのが大きな利点となる。立ち中②とうまく混ぜて、立ち中②の戻りなどに踏み込もうとする相手の動きを止め、追い払うような感じで使うと効果的だ。しゃがみ弱②も同じような使い方になる。

しゃがみ中②やしゃがみ中③は、立ち中②よりややリーチが短い代わりに、発生が少し早い。立ち中②を出すには少し間合いが近いかな、という場合に使うと効果的だ。



立ち中②だけではなく牽制が主調になる。各種通常技を駆使しよう

対空+α

対空技としては、シュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）、しゃがみ強②、各種のジャンプ攻撃を使うことが考えられる。

シュートダウンは「3rd」ではブロッキング不能技になっているので、空中ブロッキング入力しながらの空ジャンプに対してはかなり強い。もちろん、対空に使う場合は発生が早い弱を使う。

しゃがみ強②は相手がジャンプ攻撃を出してきた場合に強いのだが、空中ブロッキングされると非常に危険。相手の腕に合わせ、空中ブロッキングが上手いようなら使わないほうが無難だ。

相手が跳んで来そうなところで適当に垂直ジャンプして、様子を見ながら各種ジャンプ攻撃をばらまくのも悪くない。発生が早いジャンプ中②や、リーチと威力に優れたジャンプ強②などは利用価値が高い。

以上のような対空技で空中の相手を撃墜する以外では、ブロッキングやムーンサルトを使った対空処理も重要。ジャンプ攻撃をブロッキングしてムーンサルトや、空ジャンプを読んだら着地点にムーンサルトを重ねる、といった対空処理である。このような対空処理は、一歩間違えるとスカシ投げをくらったり、ジャンプ攻撃が刺さったり、と



ジャンプ攻撃を出してくると読んだら、対空ブロッキングからムーンサルトを狙う

いったリスクをはらんでいる。しかし、狙っているのがムーンサルトなだけに、ある程度の確率で決めることが出来れば、それなりに大きいダメージ源になることは間違いない。

ジャンプ攻撃をブロッキングした後、相手の着地にばっちりのタイミングでムーンサルトを重ねれば、相手がレバーを上に入ればなしにしているとも確実に掴むことができる。着地点がムーンサルトの間合い外になりそうなら、しゃがみ中②を重ねておくのがベター。

相手が空ジャンプからスカシ投げにきていた場合も同様で、ばっちりのタイミングで着地点にムーンサルトを重ねてあれば、地上のヒューゴ側が投げ負けることはない。

もちろん、ブロッキング（もしくはガード）を意識しつつ、スカシ投げを警戒してグラップディフェンスを用意、といった堅実な選択技もときには必要。こういう場合は仮にブロッキングに成功しても、通常投げ以外の反撃を決めることはまず無理だが、これは仕方がないところ。

ジャンプ攻撃をガードさせられてしまった場合も、次の地上技を読んでブロッキングによる割り込みを狙うことはできる。あまり無理するのは良くないが、状況によっては思い切ってガードブロッキングからのムーンサルト等を狙っていこう。



タイミング良くムーンサルトを入力すれば、着地のスキに確定で決まる

攻撃的な展開を考える

待ち気味に構えた展開がそれなりに強いのは間違いないが、それだけで勝てるかと言うと、もちろんそんなに甘くはない。相手キャラやプレイヤーの技量にもよるが、地上戦でヒューゴと互角に渡り合える能力を持つキャラ（ネクロなど）や、跳び込みからのラッシュがあまりにもきついきゃら（ユン、ヤン、いぶきなど）を相手にした場合は、のんびり地上で立ち中を振り回しているわけにもいなくなる。もちろん、体力でリードされて待たれた場合にも、自分から攻め込んで崩していく技術が要求されることは言うまでもない。

このページでは、メインの接近手段となるジャンプからの攻めについて見ていこう。

スカし投げについて

跳び込みからの攻めは、ジャンプ攻撃を出していくか、空中ブロック入力しながらスカし投げを狙っていくかで大きく2つに分けられる。

まずは、スカし投げを狙っていく場合から考えていこう。

スカし投げに適しているのは、発生の早い通常投げ、もしくはムーンサルトということになる。ウルTRASルーは発生が8とかなり遅く、地上の相手が通常投げで抵抗してくると投げられてしまう可能性が高いため、スカし投げを狙うには不向きだ（絶対ダメではないが）。

問題は、ムーンサルトと通常投げの使い分け。どちらも掴み判定の発生は3なので、ダメージが高く投げ間合いも広いムーンサルトのみを使っていればよいような気がするかもしれないが、実はそうでもない。

着地と同時にムーンサルトの入力を完成させるためには、着地する少し前からレバー1回転入力を始めなければならない。それはすなわち、超低空～着地の瞬間を狙った対空技をブロックできないことを意味している。「スカしムーンサルト狙い」の跳び込みは、引きつけたタイミングの対空技に弱いというわけだ。もちろん、一回転コマンド入力開始前の高い位置ならば、空中ブロックで守ることは可能だが……。

一方、レバーのコマンド入力を必要としない「スカし通常投げ」を狙った跳び込みは、空中ブロッ

キングをフルに生かすことができる。投げが決まった場合のダメージを比較するとやや安くなってしまうわけだが、対空技を出してくることが多い相手には空中ブロックを重視した「スカし通常投げ」狙いを多めにしたほうがいだろう。ある程度空中ブロックを見せて、相手が対空を出し渋る気配が見えたらムーンサルトも混ぜていくのが手堅い。

ちなみに、スカしムーンサルトを狙う場合のように「相手の通常投げとかちあう可能性が高い場面」では、レバー一回転+弱弱弱同時押し入力で弱ムーンサルトを狙うのがオススメ。着地側の通常投げがばっちりのタイミングだと、こちらがばっちりのタイミングで着地ムーンサルトを入力しても、当然ながら投げ負けてしまう。グラップディフェンス入力を兼ねた弱ムーンサルトなら、最悪でも投げ抜けになってくれる、というわけ。



弱弱弱+弱弱弱同時押し入力にしておけば、投げ負けてもグラップディフェンスでしのげる

ジャンプ攻撃を出す場合

次は、ジャンプ攻撃を出しながら跳び込む場合について考えてみよう。

まず注意したいのは、ヒューゴのジャンプ攻撃には多段技もなくあまりにも単調なため、非常に対空ブロックがしやすい、ということ。ジャンプ攻撃のタイミングをずらすにしても限度があり、ブロックミスもあまり期待できないのだ。そこで意識したいのが、跳び込むときの間合い。ジャンプ攻撃を出す「タイミング」ではあまり変化を持たせられないので、「間合い」で変化をつけて相手のミスを誘いたいのだ。

メインに使うのはジャンプ強がオススメ。意外にリーチがあるのがポイントで、先端がぎりぎ

り当たるような間合いからの跳び込みがなかなかイヤらしい。ありがたいのは、ヒューゴの着地点に足払い系の技を重ねようとしたところにヒット、とか、着地点で投げ合いになるのを嫌がってジャンプで逃げようとするところにヒット、といった当たり方だろう。

また、ジャンプ強による跳び込みは、かなりタイミングをずらしやすいことも、一応覚えておくといい（ぎりぎりまで打点を低くする）。同キャラ以外はしゃがみ状態に当たらないのが欠点だが、ブロックミスを誘う効果はある程度期待できる技だ。

ジャンプ攻撃からの連係

ジャンプ攻撃を出して跳びこんだら、ヒットorガードを問わず、ある程度多めにコマンド投げを狙っていきたい。俗に言う「当て投げ」である。ヒューゴは、跳び込みから狙える連続技には恵まれていないので、ジャンプ攻撃→コマンド投げという選択はダメージ源としてかなり重要なのだ。

もちろん、こういった「当て投げ」は、ジャンプで簡単にかわされてしまうので、安易なジャンプ逃げ防止として打撃技も混ぜていく必要がある。

メインはしゃがみ中がオススメだが、ガード方向（ブロック方向）をしばらくせないために、中段である立ち強やリープも混ぜていきたい。しゃがみ中はもちろん、立ち強の空中ヒット（ジャンプ脱出にヒット時）でもダウンを奪えるため、さらに起き攻めをかけることができる。

その他の選択としては、いったんしゃがみ弱につなぎ、キャンセルでジャイアントバムボンバー（以下バム）やミートスカッシャーを出していく、という手もある。

さて、ジャンプ攻撃から直接コマンド投げを狙う場合だが、この場合はムーンサルトばかりでなく、ウルTRASルーを使うことも考えていきたい。「当て投げ」を狙う場合は投げの発生の遅さはほとんど問題にならないので、特にメガトンプレス選択時は積極的に狙っていこう。

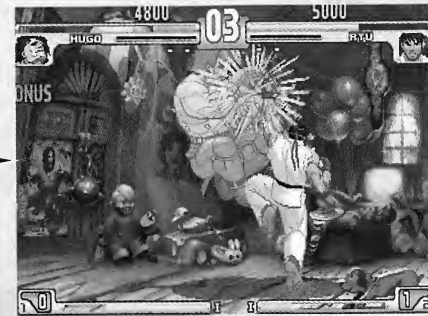
また、画面端が近い場合はウルTRASルー→弱バム→弱シュートダウンというコンボが可能となるのだが、このコンボ、強ムーンサルトよりダメージが大きく、SAゲージの増加量がすさまじい（ギガスブリーカーのゲージにして50%以上!）。



弱バム→弱シュートダウンで、強ムーンサルト以上のダメージ+SAゲージ大量ゲット



スカしムーンサルトを狙った跳び込みは、超低空を狙った対空技に弱いという弱点が



その点、スカし通常投げ狙いの跳び込みは、空中ブロックの入力範囲に制限を受けないという大きな利点がある

起き攻め

ヒューゴーに限ったことではないが、起き攻めは大きく2種類に分けることができる。打撃を重ねるか、投げを重ねるか、だ。ただ、強力なコマンド投げを持つヒューゴーだけに、他のキャラよりは投げを使った起き攻めが重要になってくることは間違いない。まずは、投げを狙った起き攻めから見ていこう。

最もボビュラーかつ重要なのは、相手が起き上がった瞬間に、タイミング良くコマンド投げを重ねて投げてしまうパターン。単純この上ない選択肢だが、うまくこなせば確実に有効な攻めとなる。

ポイントは、相手の投げ間合い外から投げを重ねること。「ストⅢ」は、起き上がりきってから数フレームの間は投げられ判定が復活しないので、相手の投げ間合い内で投げを重ねようとすると、「起き上がり投げ」に簡単に負けてしまう。

もちろん、投げを重ねるタイミングそのものも重要。早過ぎれば空振ってしまうし、遅ければ相手が暴れ始める可能性が高くなる。このタイミングについては、相手キャラの起き上がるタイミングを覚えて、経験を積み重ねたい。

やや変則的なテクニックとして、小技（立ち弱⑨など）をわざと当てないように早めに出して空振って、一瞬相手をひるませてから投げを重ねる、というのもある。2D格闘ゲームのテクニックとしてはもはや古典的な手口だが、こういう「ひっかけ」のバリエーションも使った方がいい。

また、当て投げの場合と同様、起き上がりに投

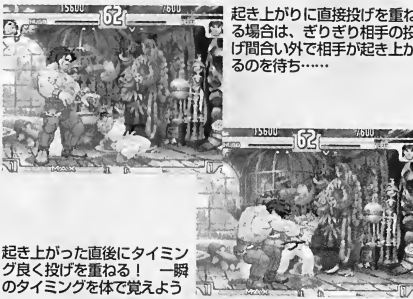
げを重ねる場合は、投げの発生の遅さはあまり問題にならない。やはり、メガトンプレス選択時や画面端などの場合は、なるべくウルTRASルーを狙っていくのが望ましい。

通常投げを使うなら、◆ニュートラル◆とレバー入力（ブロッキング入力）をして、一歩踏み込みながら投げを入力するのも渋い。リバーサル技を出されても、ブロッキングできる可能性がある。

ジャイアントバムボンバー活用法

打撃を重ねる場合の選択肢は、ジャンプ攻撃から打撃に連係する場合に使う技とほぼ同じ。だが、起き攻めの場合はバムを使いやすいのが大きく違うところだ。

起き上がりに直接重ねていだけだが、うっかり当たってくればかなりのダメージが見込めるし、ガードさえされればフレーム的にはかなり有利になる技なので、さらに選択をかけていける。



起き上がった直後にタイミング良く投げを重ねる。一瞬のタイミングを体で覚えよう

起き上がりに直接重ねる場合は、ぎりぎり相手の投げ間合い外で相手が起き上がるのを待ち……

できれば、バムの1発目は強を重ねていきたい。立ちヒットでもさらに中or弱のバムが連続になるので、ヒット時の期待値が大きいかからだ。強バムから中バムのつなぎはややシビアなので、ヒット時に簡単に連続技になる、強バム→弱バムのコンビネーションで固めるのがオススメ。弱バムからは、立ち中⑩、しゃがみ中⑩等に連係させるといい。弱バムヒット時はもちろん連続ヒットとなる。御存知の通り「3rd」は連続ガード中でも下手に動くこと食らうため、強バムをガードされた後も、このような連続ガード連係で無理矢理固める攻めも効果がある。

また、バムから投げ技を狙う連係もかなり効果的。起き上がりにとりあえずバムを1発重ね、（ヒットorガードを問わず）ミートスカッシャーで掴みにいく、なんてのは引っかけやすいコンビネーションだ。この辺は自分なりに色々試して、バリエーションを増やしてみたい。



弱のミートスカッシャーへ連係させるのは筆者イチオシのパターン。免疫のない相手はさすがにやめよう

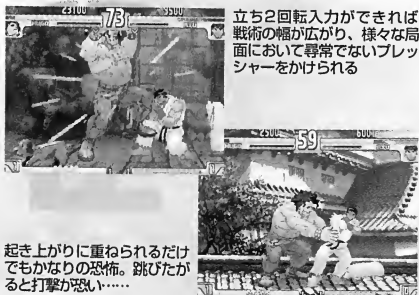
スーパーアーツについて

SAⅠ・ギガスブリーカー

ギガスブリーカー（以下ギガス）を極めようと思ったら、立ち2回転入力をモノにして、立ちギガスを実戦レベルで狙えるようにしたい。

立ち2回転入力、と言っても実際は1回転半の入力でコマンド完成と認められる。例えば、◆から入力し始めたら、時計回りに1回転半して◆の時点をボタンを押せばOK。

立ちギガスをマスターしたら、そのプレッシャーを活かす戦術も考えていこう。起き攻め時に立ちギガスを重ねるフリをしつつバムを重ねる、なんてもアリだ。



立ち2回転入力ができれば、戦術の幅が広がり、様々な局面において尋常でないプレッシャーをかけられる

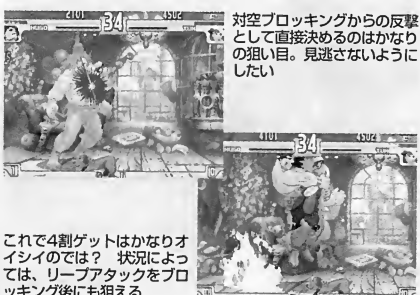
起き上がりに重ねられるだけでもかなりの恐怖。跳びたがると打撃が強い……

SAⅡ・メガトンプレス

ウルTRASルーから決めるのは当然として、それ以外のパターンでどれだけ掴めるかがカギ。

地上戦が苦手なすぐに跳びたがる相手なら、対空として直接決めるチャンスも少なくない。ただし、対空メガトンにこだわりすぎると、相手が徹底して地上戦を挑んできた場合に苦戦する原因にもなる。相手の様子を見て、対空メガトンを警戒している様子があるようなら、こだわりすぎない方がいいだろう。

対空ブロッキング後の反撃として直接決めるパターンも忘れずに。



対空ブロッキングからの反撃として直接決めるのはかなりの狙い目。見逃さないようにしたい

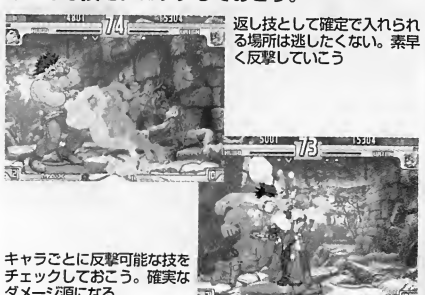
これで4割ゲットはかなりオイシイのでは？ 状況によっては、リープアタックをブロッキング後にも狙える

SAⅢ・ハンマーマウンテン

密着時のブロッキングからは、できるだけしゃがみ弱⑨→ハンマーマウンテンを決めていきたい。

バムからのコンボチャンスもモノにしていきたいところ。連続技ページで紹介しているようなバム3発からのコンボ（しゃがみヒット限定）は、さすがにチャンスは少ないが、強バム→弱バム→ハンマーマウンテンぐらいなら充分実戦レベルの連続技だと言える。

また、発生の早さを生かして、ガード後の反撃技として決めていくことも重要。キャラごとに、スキのある技をチェックしておこう。



返し技として確定で入れられる場所は逃したくない。素早く反撃していこう

キャラごとに反撃可能な技をチェックしておこう。確実なダメージ源になる

その他のテクニック

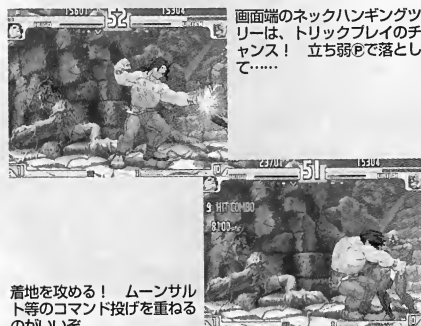
通常投げについて

通常投げは、レバー入れのボディスラムと、レバーニュートラルのネックハンギングツリーの2種類がある。基本的には、ダメージが安定していき起き攻めしやすいボディスラムのほうを使っていくのがいいだろう。

ネックハンギングツリーの方は、画面中央で決めた場合は距離が離れるため、パーソナルアクションを安全に発動できるという利点があるが、それでもボディスラム→起き攻めのほうがいい。

画面端に相手を追いつめた状態でネックハンギングツリーを決めると、落下していく相手に追い打ちを入れることが可能となる。立ち弱⑧を当ててダウンさせないようにして、着地を攻めるのが有効だ。着地には、コマンド投げやしゃがみ中⑨を重ねてみよう。これはなかなかトリッキーな連係となるので、それなりに狙う価値はある。

ちなみに、メガトンを入れることもできるが、ダメージはカス。



画面端のネックハンギングツリーは、トリックプレイのチャンス！ 立ち弱で落とし……

着地を攻める！ ムーンサルト等のコマンド投げを重ねるのがいいぞ

ダッシュ投げの活用

「ダッシュ投げ」と言うと、リュウ・ケンタイプのような鋭いダッシュを持ったキャラの十八番、といったイメージが強いが、状況を選んで上手く仕掛けられ、ヒューゴのダッシュ投げも充分戦力になる。

ヒューゴの場合、ダッシュ投げに使うのはムーンサルト。投げ間合いの広さを生かして、吸い込んでしまおう。

ダッシュ投げを仕掛けるチャンスは……

①相手を画面端に追い込んだ時

相手を画面端に追い込んだら、立ち中⑧の間合いで打撃のプレッシャーをかけ、相手がかたまつた気配があったらチャンス。

②バームを使った連係で相手を固めている時

相手との間合いにより、ダッシュ投げと弱ミートスカッシャーを使い分けるといい。

③起き攻め

やや離れた間合いで起き上がりを待ってダッシュ投げを狙う。



画面端に追い込んで打撃のプレッシャーを与えているときはダッシュ投げのチャンス

距離を合わせてダッシュムーンサルトを仕掛けよう

100%フィニッシュ!?

バームの削りでKOを狙う時にギガスのストックがある場合は、SAキャンセルでギガスまで入力してしまえば確実にKOすることができる。

もしバームをブロッキングされたとしても、最速のSAキャンセルで出されたギガスは回避できないようなのだ。少なくとも現時点では、このギガスを回避する方法は見つかっていない。

EXリアットの隠し操作

EXモンスターリアット（以下EXリアット）には隠し操作(?)がある。入力時にボタンを押さずばなしにすると、発生を遅らせつつ、突進距離を伸ばすことができるのだ。これを使えば、春麗の気孔掌をガードしたあとに返し技としてEXリアットを入れることができるぞ。

ちなみに、ハンマーにも似たような隠し操作があり、こちらは技を出さずに走っただけで終わりにすることもできるが、EXリアットの方は、技を出さずに終わらせることはできない。



スキは大きいけど、距離が離れるため反撃が難しい気孔掌だが……

EXリアットの押さずばなしを使えば簡単に反撃を決めることができる

苦手とするキャラへの対策

対ダッドリー

さまざまな対空手段を持ち、空中ブロッキングを崩す能力が高いダッドリーに対しては、跳び込みを多用しても分が悪い。まずはじっくりと基本通りの地上戦を展開し、牽制技の差し合いでダメージを奪うことを考えよう。ただし、熟練したダッドリーの地上戦能力はヒューゴと互角に差し合えるだけのものがある。相手も待ち気味の場合は、起き攻め等のチャンスが来るまで地味にいろ。



熟練したダッドリーは対空のバリエーションが豊富。跳び込みまくってもダメージ効率はあまり良くない

とにかくじっくりと地上戦で差し合い。立ち弱が意外と使えるので多用しよう

対ネクロ

地上での牽制技はリーチの面では負けているが、伸ばした手足にこちらの打撃を合わせる形でダメージを奪うことが可能だ。いきなり無理に攻め込むことはせず、立ち中⑧やしゃがみ中⑨等を相手の手足に合わせることを狙ってみよう。体力でリードすることができれば、相手に攻めさせる展開にすることができる。さすがに、がっちり待たれるより、攻めさせたほうがダメージを奪いやすい。



伸ばした手足に立ち中⑧やしゃがみ中⑨を合わせてダメージを奪いたい

体力勝ちすれば、相手に攻めさせる展開にできる。待たれるより余程楽にダメージを奪うことができる

対ユン

とにかく、密着戦に持ち込まれないようにリーチのある技で追い払うことを最優先する。密着戦に持ち込まれるまでに、ある程度はダメージを食らってもらおう展開にしないと話にならない。密着戦に持ち込まれたら、通常投げは食らっても良いので、無理な投げ返しをしてコンボ始動技を食らうことだけは避けたい（投げ返しをすることが間違いいではないだけに難しいところではあるが）。



とにかく近寄らせないことを第一に考える。近づかれるまでに、どれだけダメージを奪えるかが勝負だ

密着戦に持ち込まれても、闇雲に投げ返しをするのは危険。コンボ始動技を食らう原因になりやすい



FIGHT A NEW RIVAL!!

ユリアン 対戦攻略

細かい技の適切な使い分けと的確な連続技。そしてオールレンジのプレッシャーをものにして、SAで致命傷を与えるのがユリアンの本質だ。

戦術レベルの再認識事項

闇雲にしゃがみ強⑧を狙う

連続技の始動技として非常に重要なしゃがみ強⑧。多少出が遅くて、ガードされると反撃されやすいが、リスクよりリターンを重視してみよう。

特にブロッキングから狙うのが重要で、相手の足払い系の技を取った時なども積極的に狙っていききたい。思ったより相手を浮かせていけるぞ。また、EXデンジャラスヘッドバット（以下、EXヘッドバット）が空振った時や不意にダッシュから狙うのも意外に効果的。相手の反応が少し遅れるだけでヒットさせられる。2回ミスっても1回決めれば連続技でユリアンの方に軍配が上がるはず。もちろんSAゲージがない時にあまり狙っても連続技がたいしたダメージにならないので、SAゲージをよく見ておこう。



例えば相手のジャンプを「たまたま」くぐった時なんかしゃがみ強⑧が有効だ

地上を牽制するのはこの2つ

地上での牽制技はある程度の当たりの強さとリーチが求められるが、ユリアンの場合、下段としてのしゃがみ中⑧は当然として、ここでは立ち強⑧もおすすめしたい。空振りしてもリスクは立ち中⑧とあまり変わらず、SAゲージのたまりやヒット時のダメージは大きくこちらの方が上だ。

もちろん立ち中⑧のリーチは魅力（とくに春麗戦）だが、しゃがんでると当たらないキャラも多く、過信はできない。立ち強⑧を多目で立ち中⑧をたまに混ぜる感じでいいだろう。

これら2大牽制技をブンブン振り回して、これにチャリオットタックル（以下、タックル）を混ぜれば、それだけダッシュ投げを狙う機会も増やせて、攻めを円滑にすることができるはずだ。



スタート直後に立ち強⑧がヒット！ もちろんダメージも申し分ない

各種エサ

ブロッキングを狙うためのエサになる技は、ユリアンにもいくつかある。ブロッキング成功時にしゃがみ強⑧を狙えるので積極的にエサを撒いていこう。

主なエサ技は以下のもの。通常技では◆+中⑧、◆+中⑧、立ち強⑧。◆+中⑧は空振ってもいいが、残り2つはガードさせてブロッキングを仕込もう。

特に◆+中⑧はジャンプ防止も兼ねつつ移動するので重宝する。接近戦で空振りして投げも有効な選択技になるぞ。起き攻めで使うのも1つの手だね。さて、必殺技ではヘッドバットやバイオレンスニードロップ（以下、ニードロップ）をやや遠目でスカして狙うといい具合。投げ間合いに入らないように注意しよう。



◆+中⑧はスキが少ないので、ブロッキングのエサに適している。対空もOKだ

ミクロの技解説

細かい知識

普段なにげなく思っていたことにも意外な事実が隠されていたりする。まずはジャンプ攻撃についてみてみよう。ユリアンのジャンプ攻撃でもっともリーチのあるのはジャンプ強⑧、と思いがち。だが、実際はジャンプ中⑧のほうがリーチが長いのである。この事実を利用すると、中間距離での垂直ジャンプによる牽制で着地間際に出る攻撃は、空対空も意識したこのジャンプ中⑧も選択技に入ってくる。次に空対空で出す登りジャンプ攻撃。これは相手の空中ブロッキングも考慮に入れるのならジャンプ弱⑧が意外な強さを見せる。相手にブロッキングされても少し反撃が遅れるだけでユリアンは空中ブロッキングで相手の攻撃を取り返すことができる。対空兵器として覚えておこう。

そして立ち強⑧。これは相手の投げの入力と同

時に出すと、やられ判定が後ろにいくので相手の投げ空振りポーズにヒットさせることができる。空ジャンプからの安定GDや、起き攻めに投げと見せかけて使ったり、ヘッドバットが空振った時など、投げを狙う状況で使いまわそう。ただし、投



立ち強⑧は強烈な強さを誇る。投げの狙いどころでガンガン活用していこう

げ間合いが広がったり、歩かれるとダメ。

最後は至近距離で使う弱メタリックスフィアについて。この技は相手にガードさせれば、密着時以外は反撃が無いと思ってい。たとえ画面端でも弱攻撃キャンセルから出ただけで3フレームしか不利にならないのだ（意外にしゃがみ強⑧キャンセルだとダメ）。つまり、画面端でわざとこの関係を出して、ブロッキングを仕込んでみると…これが面白いように決まるのだ。

また、画面中央ならガードさせると非常に間合いが離れるので、画面端に追い込むのに一役買ってくれる。そのあとは前ジャンプ強⑧の間合いなのでガンガン跳び込んでいこう。この間合いはタックルなら中以上、EXヘッドバットがピッタリの間合い、ニードロップは中以下で出していくのが理想的だ。とくにEXヘッドバットはジャンプ防止も兼ねているので、積極的に狙っていい。

魅惑と幻惑に満ちた反射板の世界

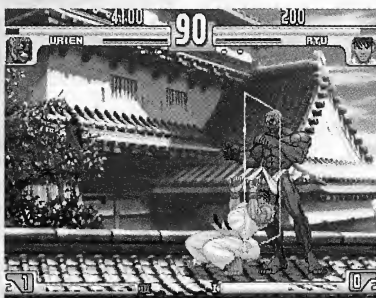
鏡の利用目的

エイジスリフレクター（以下、リフレクター）の醍醐味は、相手の対処法がままならないところにある。使用状況は画面中央と画面端の大きく2つに分別され、狙いが違うことを覚えておきたい。リフレクター発動の狙いは4つあり、1つは確定ダメージ、もう1つは挟み込みからの2択、そして端での2択、最後は連続技、だいたいこんな感じだ。すべてを理解すれば、他のSAより圧倒的に戦術の幅が広がるので是非マスターしてほしい。

確定ダメージとは？

ここで少し確定ダメージと挟み込みの違いについて説明しよう。両者ともにユリアンが相手を跳び越してユリアンとリフレクターで相手を挟む形にするのだが、ここで相手の上にリフレクターが重なっているか離れているかでその違いがある。リフレクターのヒット数は6回なので、相手に重なっていた場合は一気に数発ヒットする。相手はユリアン側に戻ってくる形になるので、厳密にはユリアン、リフレクター、相手という感じでリフレクターが相手に重なっているのがベストだ。こ

うすると打撃を重ねた場合に1発目はガードされる可能性があるが、2発目の打撃はほぼ確定でヒットするのである。この理由はいまだに不明瞭な部分が多いので説明は省かせてもらう。事実だけを受け止めて欲しい。



相手の裏から押して、こんな感じの位置関係から確定は狙える。

挟み込みとは？

さて、今度は挟み込みのほうについて。これはリフレクターが連続ヒットしてしまうと2択の回数が減ってしまうので、相手に重なっていないほうがいい。ユリアンの打撃が触れてノックバックした相手が、リフレクターに触れて手前に戻ってくる形、つまり相手との間合いが離れないので6

回以上続けて2択を計れるというわけだ。

話は戻ってリフレクターの使い分けについてみると、画面中央では確定ダメージが挟み込みを狙い、画面端では2択が連続技を狙うのが基本になる。具体的な使い分けは状況によって変化する。即効性のダメージを重視してSAゲージのたまりは軽視する方向性と、単純2択でダメージよりもSAゲージのたまりを重視してリフレクターの回転率を高める方向性がある。これを使い分けるには基本になる数種類のパターンを覚えてしまうのが手取り早い。次はそのパターンを見ていこう。



同様に裏へ回った時に、こんな感じの位置関係ならば挟み込みの開始。相手と若干距離を取るほうがやりやすいぞ

画面中央での確定ダメージor挟み込み

地上タックル後

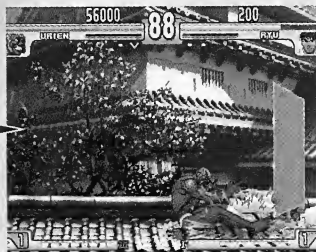
地上で不意にタックルを出したあと、キャンセルで強リフレクターを出していくのがまず1つ目のパターン。リフレクターを発動したらすぐにダッシュ投げを試みよう。画面端にびびってこれればその成功率は非常に高い。

さて、この時のダッシュ投げが最速に近い場合、相手はリフレクターの下にダウンするかたちとなる。投げを決めている間にタメを作っておいてすぐさまヘッドバットを出そう。そうすると相手の後ろに回り込め、見事挟み込みの成功だ。ここで、ヘッドバットを中かで出すか強で出すかでその目的が変化し、中ヘッドバットなら確定ダメージへ、強ヘッドバットなら挟み込みへ移行する。あとは後述する投げの項を見て欲しい。

さて、話は戻ってダッシュ投げの部分を中心にしてみよう。さきほど最速で投げを決めると書いたが、ここで少し遅らすと投げでバウンドした相手がリフレクターに当たってユリアン側に吹っ飛んでくる。本来この状況は失敗なのであるが、反応できたのならしゃがみ強を当ててヘッドバットなどで追いつくという。また、慣れている相手には投げが警戒されてジャンプで逃げられてしまい非常に厄介だ。また、こちらのダッシュを予測してSAを出されるのも危険！ つまり相手によってはこのパターンを過信しないこと。



地上でタックルをガードしてから強リフレクターを発動してすぐさまダッシュ！



投げを狙ってこれが決まったら、ヘッドバットで裏を取りにいこう

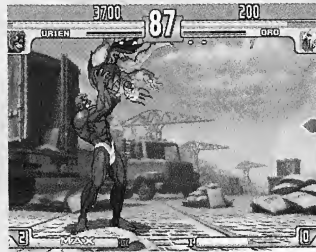
投げのあと

画面端以外で投げを決めたあとに狙うのが第2のパターン。これはQSを取られると意味がないので、叩きつけた瞬間にリフレクターのコマンド入力だけしておいてQSを取るかどうかの確認をしてから発動だ。

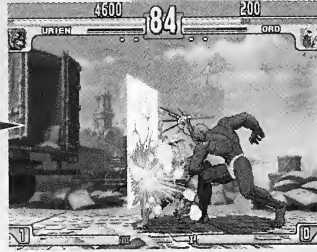
さて、発動した場合は先程説明したとおり中or強ヘッドバットで相手を跳び越えよう。中ヘッドバットなら確定ダメージ、強ヘッドバットなら挟み込みだ。中ヘッドバットの時は着地後すぐにしゃがみ中⑨→しゃがみ強⑩の順で技を出していく。するとしゃがみ中⑨で相手を少し押せるのでリフレクターが断続的に触れる形になり、こうなると次のしゃがみ強⑩がほぼ確定。しゃがみ強⑩で浮かせたら、あとはコンボを入れていこう。

強ヘッドバットの場合は挟み込みなので、⑨+強⑩としゃがみ中⑨で2択を2回行なう（しゃがみ中⑨は連続ヒットさせることも可能）。

これがある程度ヒットすると、なんと相手の体力を半分以上奪うこともある。ええ、SAゲージもほぼ1本回復する！ たえガードされてもチャンスは多く、なおかつゲージがため直せるので非常に有効な連係と言えるだろう。一つ注意しておきたいのが「相手の暴れ」。闇雲にSAを発動されたりするのが一番怖いのだ。相手のタイプを見極めていきたい。



投げを決めたら相手がQSを取るかどうかを確認しつつコマンド入力をしよう



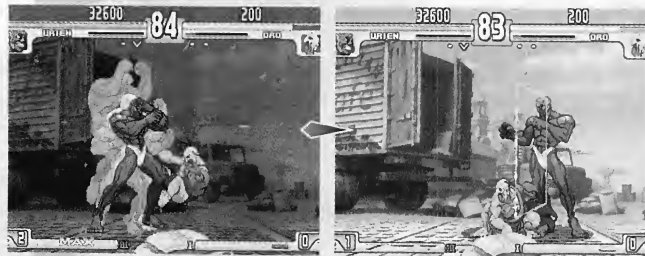
うまく裏にまわれた時は挟み込みが確定を狙う。基本は挟み込みのほうがいいだろう

ヘッドバットのあと

ヘッドバットはしゃがみ強⑨からの連続技で使っていけるので、当てる機会が多い。このヘッドバットからのリフレクターは、確定ダメージのみを狙う第3のパターンだ。

投げはQSを取られやすいのに対して、ヘッドバットのあとのリフレクター（速攻で発動）は相手の着地直前で画面が暗転するので、相手のQSタイミングを非常に取りづらくできるのが魅力。つまりは回り込みのチャンスが多いわけである。

リフレクター発動後は投げのときと同じようにヘッドバットで裏を取りに行く。ここは強ヘッドバットのみを使っていこう（近ければ中がいい）。そして相手の後ろに回ったら、ほんの少しだけ歩いて相手をリフレクター側へ押す。これでリフレクターのヒット数6回分をきっちり相手に触れさせることができるぞ。次は◆+強⑨としゃがみ中⑧で2択を計り、すぐさましゃがみ強⑨につなごう。2択はガードされても問題ない。いずれにしてもその次のしゃがみ強⑨はほぼ確定でヒットするので結果的にコンボに移行できるからである。投げのあとと違う部分は相手の起き上がりまでに時間的猶予があるので、2択を1回混ぜられること。逆に、もともとリフレクターが少し重なっているので挟み込みの2択オンリーだけだと2回ほどしかできないのが注意点だ。素直に確定ダメージを狙っていくのが賢明だね。



ヘッドバットが決まったらチャンス！ こんな感じで発動できるとグッド

そして裏に回って相手をちょいと押してあげる。ここから2択→確定のスタートだ

空中タックルのあと

第4のパターンは挟み込みを狙ったもの。メタリックスフィアが空中ヒットした場合や、SAゲージが1本分くらいしかなくてまだ相手の体力が多いときはしゃがみ強⑨からの連続技でこちらを狙っていく（相手の体力が少ないときは先程書いたヘッドからの確定ダメージでいいわけだ）。

まず、空中の相手にタックル→強リフレクターを発動しよう。そしてすぐに強タックルで突っ込み、続けて強ニードロップを出す。すると、リフレクターと強タックルが同時にヒットし、相手がQSを取れない状態になっているところに強ニードロップで相手の背後に回れるのだ。少し距離はあるが挟み込みの完成である。相手の起き上がりまでまだ若干時間があるので、最速でダッシュを2回して相手を押してから攻撃に行こう（1回ダッシュから少し押しでもまあOK）。このとき起き上がり投げだけはくらくたいくないので、立ち強⑨を出すのが堅実。自信があるのならしゃがみ中⑧を重ねてもいいぞ。あとは残りのリフレクター4回分で2択を計れば見事終了だ（途中でリフレクターは消滅するので、実際には3回ほど2択を迫れる）。

これもSAゲージ1本分近く回復する有効な連係なのだが、残念なのは相手が2回目のタックルの時点で画面端まで行ってしまおうと強ニードロップで裏に回れないこと。試合中にそこまで間合いを正確に計ることは難しいので、もし回れなかった時は、画面端に追い込んだことだけでよしとしよう。



タックルのあとと強リフレクターを発動して、もう1回タックルを当てる

あとは強ニードロップで反対側に回り、ダッシュで押してからスタートしよう

画面端での2択と連続技

おもむろに発動

相手を画面端に追い込んだら、ユリアンが画面中央付近にいる時に弱リフレクターを発動する。発動タイミングは試合の流れや相手のクセで変わってくるが、しゃがみ中⑧をめりこまないように触れさせた時やメタリックスフィアからSAキャンセルなどで発動すると対処されにくいぞ。メタリックスフィアは基本的に弱でいいが、相手がよく跳んでくるなら中から発動していこう。

さて、このリフレクターの最大の目的となるのは相手に触れないことにある。相手の目の前にリフレクターが設置される形にして、動きを封じるのが重要だ。相手にリフレクターが触れてしま



相手の目の前にぎりぎりリフレクターが置ければベストだ。2択の要だね



暴れやジャンプにうまく対処できればいいのだが……。強引に押さえ込まれる

狙え、連続技！

SAゲージが2本近くたまっている時や、自分の体力が少なく一気に勝負に出る時は連続技を狙って大ダメージを期待しよう。こういう場合は相手に重なるようにリフレクターを出していく。そして中段が下段の2択からしゃがみ強⑨につないで空中コンボを入れるわけだ。

2択に使う技の中で中段の選択が難しいことに注意しておこう。相手をダウンさせた時は◆+強⑨を重ねる感じで使っていけるが、不意に発動した場合は◆+強⑨のあとにしゃがみ強⑨へつなげづらいので、見切られやすいがリープアタックを使う方がしゃがみ強⑨へのつながりが安定する。



このしゃがみ強⑨につなぐのが最終目的。中段の選択に注意しよう

一瞬が分かれ目になるコンボ選択

刹那の取捨選択

リフレクターをからめたコンボは多数存在するが、コンボ後に設置されたリフレクターを使って2択を計ることができるものもある。SAゲージと自分の体力、そして相手の体力を計算してとっさに判断できるようになりたいところだ。

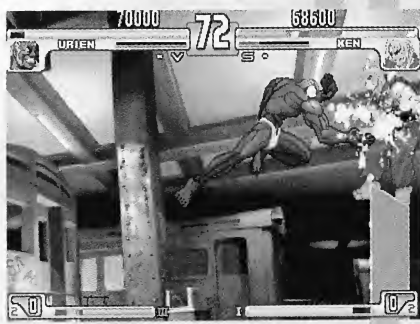
ポイントになるのはしゃがみ強⑨を当てたあとに判断できるということ。また、確定ダメージによるゲージ増加の見込みや、端での2択成功時のゲージ増加の見込みを考えれば結構判断していけるもの。とくにゲージ増加の見込みは、当てる攻撃が強攻撃か必殺技なので分かりやすく、重要な判断材料となる。例えば2択で◆+強⑨を使ったなら、◆+強⑨としゃがみ強⑨で約EX必殺技1回分たまっているというあんばいだ。

次に連続技選択について。まず画面中央から。画

面中央の連続技は確定ダメージを狙ったものが多く、パターンも少ないため判断は案にできる。逆に画面端だと、連続技のパターンが多いので判断に困ることが多い。また、同じゲージ残量でも残りのリフレクターを使った2択にするか、大ダメージの連続技にするかで迷いがち。はじめは2個ぐらいに絞ってみて、慣れてきたらバリエーションを増やしていこう。

最後は連続技の補足について。Dはリフレクターを発動したら歩いて後ろに下がるのがポイント。落下してくる相手にタックルを当て、すぐにジャンプ強⑨で拾いにいこう。これはジャンプ強⑨での追撃すべて言えることだが、ハイジャンプからの追撃したほうが着地の2択が見切られにくい。覚えておこう。Hはとっさの時に使える優れものだが、◆+中⑨のあとに速攻でリフレクターを発動しないと相手は着地してしまうぞ。

また、これもすべてに言えることだが、2択に使う中段は◆+強⑨だと重ねが必要で、なおかつ最速に近いつなぎのしゃがみ強⑨を出していけないといけないのを知っておきたい。勝負どころ以外ではリープアタックで我慢しておこう。



コンボに使ったリフレクターはそのまま2択に使えるものもある。追撃はハイジャンプからの方がいいぞ！

連続技選択の指針

状況	連続技	SAゲージ残量	移行状況
画面中央	A シャがみ強⑨→ヘッド	1本+半分	確定へ
	B シャがみ強⑨→EXヘッド→ヘッド	2本	確定へ
	C シャがみ強⑨→タックル→強エイジスリフレクター→タックル	1本	挟み込みへ
画面端	D シャがみ強⑨→タックル→弱エイジスリフレクター→タックル→ジャンプ強⑨	1本	2択へ
	E シャがみ強⑨→タックル→強エイジスリフレクター→タックル×2→立ち強⑨	1本	2択へ
	F シャがみ強⑨→タックル→EXタックル→タックル	ほぼない	2択へ
	G シャがみ強⑨→タックル→EXタックル→タックル→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強⑨	1本以上	2択へ
	H シャがみ強⑨→タックル→◆+中⑨→弱エイジスリフレクター→ジャンプ強⑨	1本弱	2択へ

苦手とするキャラへの対策

他のSAの出番

リフレクターを大解剖したところで、他のSAはどうなのか？ 特定のキャラ相手に対しては、リフレクターよりも有効に作用する場合が多々存在する。それを見てみよう。

まずはタイラントパニッシュ。これは、ブロックからのしゃがみ強⑨が狙いにくい相手、おもに横方向からの攻めが有効でない相手、1発にかけられないような相手に大きく貢献する。春麗やまこと、ヒューゴー戦で重宝する。とくに春麗に対してはタイラントパニッシュに頼ることになりやすい。ちなみに、背の低い相手のしゃがみ状態にタイラントパニッシュを当てると、最後の最も痛いところがカス当たりになってしまう。残念至極……。

次にユピテルサンダー。これは当初、使いにくいSAなのであったが、現在は豪鬼戦で有効なのが確認されている。豪鬼のスタンゲージの短さと

ユピテルサンダーのスタン値の高さがみごとにマッチし、豪鬼の得意なジャンプからの豊富な選択肢と、横方向からの突然の竜巻斬空脚をガードしたあとなどで有効に活用していくことが可能だ。一度ヒットさせれば豪鬼の攻めも緩くなるだろう。その間にゲージをためて…空中ブロッキングだけは警戒しておこう。



あのユピテルサンダーも使い道があった。豪鬼戦では他のSAよりも手軽に使っていけるのが特徴だね

ワンポイント他キャラ対策

まずはユンとヤンの雷撃蹴対策。ジャンプ攻撃やメタリックスフィアで撃墜するのはメインにならないのを知っておきたい。たまに狙うぐらいにしないと横からダメージをくらってしまう。よって、雷撃蹴にブロッキングをを狙うことと（当然しゃがみ強⑨を当てる）、投げに全神経を集中しよう。雷撃蹴からは地上技にほぼつながらないと考えていい。ガードを固めて投げに反応しよう。

次にまことの突進正拳突き・疾風（以下疾風）後の選択。疾風をくらうと、吊るし喉輪・唐草が疾風の2択を迫られるが、ユリアンは立ち強⑨を出すことで危険度を減らせる。吊るし喉輪・唐草はスかり、疾風はくらうが投げ間合い外になるのだ。

また、画面端でのジャンプ攻撃と閃空力カト落とし・剣のラッシュはしゃがみ強⑨→立ちガードが有効。もちろん地上技はくらってしまうが、切り返しを重視した方が連係の脱出に結び付くぞ。

ISLAND

ストⅢ3rd アイランド

担当：Mio

そんな疑問に割りこみブロッキング!

ユンステージで背景にヤンが戻ってきてくれて、とても嬉しかった。が、ヤンステージは「雨が降ってる」って理由でユンは見ていてくれなかった。たぶんあの足の下でファミコンでもやってるんだろーけど……。それとも言えないことかな?(笑)

(兵庫県 はいぶりっじ呼猫さん)

☆ヤンステージでの時刻は午後10時22分。勝利メッセージから察するに、ユンは健康にだいぶ気を配ってるらしい……ということ。「兄貴はすでにござん説」浮上。早寝早起きは健康の基本! それに、見てなくても弟は勝つと信じてるのかもね。

今回のギルの新SA、セラフィックウイングは、某バ○タードのウリエルに見えるのは私だけでしょーか? それよりも何人がこの話を理解してくれるのだから……。 (新潟県 32文ミサイル君)

☆この技名、訳すと「セラフの翼」。セラフってのは、旧約聖書に出てくる天使の9階級中で最上位



★(兵庫県 はいぶりっじ呼猫さん)
☆(カラーページからの続き)……でも進まずに怖い……(しかも多い)。



★(新潟県 冬山やひろさん)
☆(これにものくせにおもしろい)君たち。



★(兵庫県 はいぶりっじ呼猫さん)
☆(これはおもしろい)君たち。

の天使のことで、3対(6枚)の翼を持っている。……と、こういう知識はあっても、私もこの話わかんかった。ゴメン。ちなみに私はセラフィックウイングのことを、「天使アタック」と呼んでる(まんまじゃん)。みんなもこれからはそう呼ぶべし

ライフゲージ下のユリアンの顔が、いか○や長介に見えてしかたがない。

(栃木県 MAK君)

☆誰かに似てると思ったらそうだったのか……口元がなんだかアヤシイのねん。

(P.N. Qちゃんラヴレ)



★無言で鋭くツッコんでくれます。



★大阪府 ブーメラン兄とブーメラン弟さん
☆合作だよーしかしやな位置に天帝さんが……



★(岩手県 TDL君)
☆でも実力は連続技の友。

第三打撃劇場



★(東京都 素敵★凡人君)
☆体と違って数回なフンドシめ。



★(三重県 瀬天化の信)
☆コピーできるまでが面白いですよ部長。

データベース

DATA BASE



キャラ別データ

SKILL DATA LIST

P162

技データリスト

Skill-
Data list

知識を身につけることは、戦術を組み立てる上で必要不可欠である。膨大な数にのぼる各技のデータを君は味方にできるか!?

技データリスト(P164~)の見方

「通常技・特殊技」データの見方

- 技名……技の名前。
- コマンド……技の入力コマンド。
- 発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム(=1/60秒)。
- 持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- 硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- 攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ブロッキング……ブロッキング方向。上段or下段。
- スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト内の番号に対応している。
- 連打C……連打キャンセルの可否。
- 必殺C……必殺技キャンセルの可否。
- SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

※掲載しているデータは、メーカーからの資料をもとに編集部で作成したものである。※技データリスト内で掲載の数値はあくまで理論値である。さまざまな状況により多少のズレが生じることを了承の上、活用していただきたい。
※リスト内に掲載されている、発生・持続・硬直時間はコマンド完成時を0フレーム目とした数値。本章以外のページに掲載されている数値は、コマンド完成時を1フレーム目としているため、計算方法が異なることに注意。

「必殺技・スーパーアーツ」データの見方

- 技名……技の名前。
- コマンド……技の入力コマンド。
- 発生……技がヒットする直前までにかかる時間。数値の単位はフレーム(=1/60秒)。
- 持続……技の攻撃判定が出現している時間。数値の単位はフレーム。
- 硬直……技を出したあとに生ずる硬直時間。数値の単位はフレーム。
- 攻撃力……ヒット時に相手に与えるダメージ値。
- ガード……ガード方向。立ちガードorしゃがみガード。
- ブロッキング……ブロッキング方向。上段or下段。
- スタン増加……ヒット時に相手に与えるスタン値の増加量。単位はドット。
- ゲージ増加……スーパーアーツゲージの増加量。P163のリスト中の番号に対応している。
- ケズリ……ガードさせたときに相手に与えるダメージ値。数値は攻撃力の何分の1かを示す。
- SAゲージ……スーパーアーツゲージの長さ(単位:ドット)。()内はストック数。
- SAC……スーパーアーツキャンセルの可否。

パーソナルアクションデータ

キャラ		レミー		トゥエルヴ		Q				アレックス				ダッドリー			
行動		ため息		消える		威嚇				腕を回す				バラを投げる			
効果		気絶力UP				防御力UP		気絶回復力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP			
レベル	増加率	1	6/32			1	4/32	1 (MAX)	10%	1	3/32	1	2/32	1 (MAX)	8/32		
		2~3	6/32			2	4/32			以降	2/32	以降	2/32				
		4 (MAX)	24/32			3 (MAX)	12/32			MAX	12/32	MAX	16/32				
SAゲージ増加		4 (6)		2 (3)		3 (4)				4 (6)				4 (6)			
キャラ		リュウ		ヤン				ユン				いぶき					
行動		気合		髪かきあげ				帽子を回す				馬飛び (成功時)					
効果		気絶回復力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP		投げ力UP		打撃力UP		投げ力UP			
レベル	増加率	1	10%	1 (MAX)	10/32	1 (MAX)	2/32	1	2/32	1	2/32	1 (MAX)	14/32	1 (MAX)	14/32		
		2	21%					以降	2/32	以降	1/32						
		3 (MAX)	33%					MAX	16/32	MAX	8/32						
SAゲージ増加		4 (6)		4 (6)				4 (6)				4 (6)					
キャラ		オロ		エレナ		豪鬼				ケン		ショーン		ネクロ			
行動		寝る		逆立ち		ムウウウン				挑発		ボール投げ		舌を出す			
効果		気絶回復加速		気絶力UP		打撃力UP		気絶力UP		打撃力UP		気絶力UP		打撃力UP			
レベル	増加率	6~18倍 (持続性なし)		1	6/32	1 (MAX)	14/32	1 (MAX)	9/32	1 (MAX)	10/32	1	4/32	1 (MAX)	10/32		
				2~3	6/32							2	4/32				
				4 (MAX)	24/32							3 (MAX)	12/32				
SAゲージ増加		3 (4)		4 (6)		4 (6)				4 (6)		4 (6)		4 (6)			
キャラ		ヒューゴー								まこと							
行動		威嚇								地面を殴る		気合(ボタン押しだけ)		気合2回目(※)		気合最後まで(※)	
効果		打撃力UP		防御力UP		投げ力UP		打撃力UP		打撃力UP		打撃力UP		打撃力UP		気絶回復力UP	
レベル	増加率	1 (MAX)	6/32	1	2/32	※	8/32	1 (MAX)	10/32	1	10/32			1	10%		
				以降	2/32							2	20/32	2	21%		
				MAX	8/32									3 (MAX)	33%		
SAゲージ増加				5 (7)		4 (6)				5 (7)							
キャラ		春麗															
行動		あくび		肩叩き		首コキコキ		腰グキッ						<注釈>●パーソナルアクションによるパラメーター増加の効力時間: 「防御力UP」「気絶力回復」→1ラウンド中継続。「打撃力UP」「投げ力UP」「気絶力UP」: パーソナルアクション後に初めてヒットした(連続)攻撃に対してのみ効果あり。ただし、連続技の場合は1ヒットごとに増加分が2/32ずつ減少(マイナスにはならない)。また、被ブロック時は増加分が2/32ずつ減少(マイナスにはならない)。●増加率はあらかじめキャラクターに設定されているパラメーターに対する比率。●SAゲージ増加量の欄の()内の数字は、そのキャラクターのSAゲージ増加量の最大値を示す。			
効果		気絶回復力UP		防御力UP		打撃力UP		防御力UP		打撃力UP							
レベル	増加率	1	10%	1 (MAX)	6/32	1 (MAX)	10/32	1 (MAX)	10/32	1 (MAX)	10/32						
		2	21%														
		3 (MAX)	33%														
SAゲージ増加		4 (6)		+4 (+6)		+4 (+6)		+28 (+42)									
出現確率		8/32		24×9/32×32		24×23×23/32×32×32		24×23×9/32×32×32									

<注釈> ●パーソナルアクションによるパラメーター増加の効力時間: 「防御力UP」「気絶回復」→1ラウンド中継続。「打撃力UP」「投げ力UP」「気絶力UP」: パーソナルアクション後に初めてヒットした(連続)攻撃に対してのみ効果あり。ただし、連続技の場合は1ヒットごとに増加分が2/32ずつ減少(マイナスにはならない)。また、被ブロッキング時は増加分が2/32ずつ減少(マイナスにはならない)。●増加率はあらかじめキャラクターに設定されているパラメーターに対する比率。●SAゲージ増加量の欄の()内の数は、1本勝負設定時の値。※ボタン押しっぱなし

スーパーアーツゲージ増加量対応表

P164から掲載している技データリスト。そのリスト内に、スーパーアーツゲージ増加量が記入されている「ゲージ増加」の欄がある。この欄内に記入されている番号(①～⑮)は下の表にある番号と対応している。よって、下の表と併せながら、見ていただきたい。例えば、「春麗」の技データリスト内にある「ゲージ増加」の欄に「①」と記されていた場合は、下の対応表で「春麗」の表から、対応の番号と

る「①」を検索するという具合だ。最終的に、その対応する番号の段に記入されている数値が、その技のスーパーアーツゲージ増加量を示している。

数値に関しては各技ごとに、技を空振りしたとき・技がガードされたとき・技がヒットしたとき・技がブロッキングされたときの4つについてのデータを掲載した。なお、数値の単位はドットである。

表の見方

空振り
技を空振りしたときに加算されるボーナス。
ガード
技をガードさせたときに加算されるボーナス。
ヒット
技をヒットさせたときに加算されるボーナス。
ブロッキング
技をブロッキングしたとき、ブロッキングした側に加算されるボーナス。

春麗					まこと					レミー				
番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4
①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4
②	2	3	7	4	②	0	1	1	4	②	0	1	1	4
③	3	5	13	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4
④	2	3	7	4	④	2	4	8	4	④	2	4	8	4
⑤	0	0	2	4	⑤	2	2	7	4	⑤	2	2	7	4
⑥	3	7	12	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4
⑦	3	8	13	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4
⑧	3	9	14	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4
⑨	3	10	15	4	⑨	0	2	6	4	⑨	0	2	6	4
⑩	3	10	15	4	⑩	3	4	10	4	⑩	0	1	1	4
⑪	3	10	15	4	⑪	3	8	13	4	⑪	3	8	12	4
⑫	3	10	15	4	⑫	3	10	15	4	⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4
⑭	3	7	10	4	⑭	3	8	14	4	⑭	2	2	13	4
⑮	0	2	3	4	⑮	0	1	2	4	⑮	0	1	2	4

トウエルツ					Q					アレックス					ユン				
番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4
①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4
②	0	0	0	4	②	2	3	7	4	②	0	0	0	4	②	0	0	0	4
③	0	0	0	4	③	3	5	13	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4
④	2	4	8	4	④	2	3	7	4	④	2	3	7	4	④	2	3	7	4
⑤	2	2	7	4	⑤	0	0	2	4	⑤	2	1	6	4	⑤	2	2	6	4
⑥	0	0	0	4	⑥	3	7	12	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4	⑦	3	8	13	4	⑦	3	5	12	4	⑦	3	5	13	4
⑧	3	4	12	4	⑧	3	9	14	4	⑧	3	3	10	4	⑧	3	4	11	4
⑨	0	0	0	4	⑨	3	10	15	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4
⑩	1	2	4	4	⑩	3	10	15	4	⑩	3	1	8	4	⑩	3	4	10	4
⑪	3	8	13	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	8	13	4	⑪	3	9	14	4
⑫	3	8	13	4	⑫	3	10	15	4	⑫	3	6	11	4	⑫	3	7	12	4
⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4	⑭	3	7	10	4	⑭	0	0	0	4	⑭	0	0	0	4
⑮	0	0	1	4	⑮	0	2	3	4	⑮	0	0	0	4	⑮	0	3	6	4

ヤン					ダッドリー					リュウ					いぶき				
番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4
①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4
②	0	0	0	4	②	0	0	0	4	②	0	1	2	4	②	0	1	2	4
③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4
④	2	3	7	4	④	2	4	8	4	④	2	4	8	4	④	2	4	8	4
⑤	2	2	6	4	⑤	2	7	4	4	⑤	2	2	7	4	⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4
⑦	3	5	13	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	11	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4
⑩	3	4	10	4	⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4
⑪	3	9	14	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4
⑫	3	7	12	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4	⑭	3	8	12	4	⑭	2	2	13	4	⑭	1	1	4	4
⑮	0	3	6	4	⑮	0	3	9	4	⑮	0	1	2	4	⑮	1	2	7	4

オロ					エレナ					高貴					ケン				
番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4
①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	1	2	4
②	0	0	0	4	②	0	0	0	4	②	0	1	1	4	②	0	1	2	4
③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4
④	1	5	9	4	④	2	4	8	4	④	2	4	8	4	④	2	4	8	4
⑤	1	3	8	4	⑤	2	2	7	4	⑤	2	2	7	4	⑤	2	2	7	4
⑥	1	2	4	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4
⑦	2	7	15	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4
⑧	2	5	13	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4	⑨	2	2	6	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4	⑭	0	0	0	4	⑭	1	1	7	4	⑭	1	1	7	4
⑮	0	0	1	4	⑮	0	3	6	4	⑮	0	1	2	4	⑮	0	0	0	4

ショーン					ネクロ					ヒューゴ					ユリアン				
番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング	番号	空振り	ガード	ヒット	ブロッキング
×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4	×	0	0	0	4
①	0	1	2	4	①	0	1	2	4	①	0	2	3	4	①	0	1	2	4
②	0	0	0	4	②	0	0	0	4	②	0	0	0	4	②	0	1	2	4
③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4	③	0	0	0	4
④	2	4	8	4	④	2	4	8	4	④	2	5	9	4	④	2	4	8	4
⑤	2	2	7	4	⑤	2	2	7	4	⑤	2	3	8	4	⑤	2	2	7	4
⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4	⑥	0	0	0	4
⑦	3	6	14	4	⑦	3	6	14	4	⑦	3	7	15	4	⑦	3	6	14	4
⑧	3	4	12	4	⑧	3	4	12	4	⑧	3	5	13	4	⑧	3	4	12	4
⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4	⑨	0	0	0	4
⑩	3	2	9	4	⑩	3	2	9	4	⑩	3	8	16	4	⑩	3	2	9	4
⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	15	4	⑪	3	10	22	4	⑪	3	10	15	4
⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4	⑫	3	8	13	4
⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4	⑬	0	0	7	4
⑭	0	0	0	4	⑭	0	0	0	4	⑭	0	0	0	4	⑭	0	0	0	4
⑮	0	3	6	4	⑮	0	0	1	4	⑮	0	1	2	4	⑮	0	0	0	4

春麗

技名	コマンド	発生	持続	稼働	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増幅	ダージュ増幅	ケスリ	SAゲージ	SAC	備考
気功撃(弱)	◆◆◆◆◆+弱歩	13	◆1	45	45	立・屈	上	3	◆	/16	○	×	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功撃(中)	◆◆◆◆◆+中歩	12	◆1	38	50	立・屈	上	3	◆	/16	○	×	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功撃(強)	◆◆◆◆◆+強歩	10	◆1	32	60	立・屈	上	3	◆	/16	○	×	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
気功撃(EX)	◆◆◆◆◆+長時間押し	14	◆1	41	80	立・屈	上	3	◆	/16	○	×	※弾発射。攻撃判定出現は、発射から1フレーム後
百裂脚(弱)	弱歩連打	6・2・	2・1・		40+20+	立・屈	上	3+5+	①+③+	/16	×	×	
ループ(最大4回繰り返し)		2・2・	2・1・	12	30+20	立・屈	上	3+3	①+③	/16	×	×	
百裂脚(中)	中歩連打	6・2・	1・1・		40+20+	立・屈	上	3+5+	①+③+	/16	×	×	
ループ(最大3回繰り返し)		2・2・	1・1・	13	30+30	立・屈	上	3+3	③+③	/16	×	×	
百裂脚(強)	強歩連打	5・1・	1・1・		50+20+	立・屈	上	3+5+	①+③+	/16	×	×	
ループ(最大2回繰り返し)		1・1・	1・1・	15	40+30	立・屈	上	3+3	③+③	/16	×	×	
百裂脚(EX)	長時間押し連打	2・1・	1・1・		60+40+	立・屈	上	3+5+		/16	×	×	
ループ(最大2回繰り返し)		1・1・	1・1・	17	40+40	立・屈	上	3+3		/16	×	×	
スピニングバードキック(弱)	◆タメ◆+弱歩	12	1・1・	◆21	50+30+	立・屈	上	7+3+	⑥+⑦+	/16	×	×	
		4・4・	1・1・		30+30	立・屈	上	3+5	⑦+⑦	/16	×	×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(中)	◆タメ◆+中歩	14・0・4・	1・1・	◆22	50+25+25+	立・屈	上	7+3+3	⑦+⑦+⑦	/16	×	×	
		4・4・4・	1・1・	◆22	25+25+35	立・屈	上	3+3+3	①+①+①	/16	×	×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(強)	◆タメ◆+強歩	17・0・4(x5)	1・1・1(x5)	◆22	50+25(x6)+	立・屈	上	5+3(x6)+	③+③(x6)+	/16	×	×	
		4・	1・	◆22	30	立・屈	上	3	①	/16	×	×	ヒット時の硬直は20フレーム
スピニングバードキック(EX)	◆タメ◆+長時間押し	◆12・3・3・	2・2・2・	◆22	50+40+50+	立・屈	上	7+3+7		/16	×	×	発生から8フレーム間は完全無敵
		3・3・3・	2・2・	◆22	40+50	立・屈	上	3+7		/16	×	×	ヒット時の硬直は21フレーム
轟山嵐(弱)	◆◆◆◆◆+弱歩	22	3	18	100(90)	立	上	13(7)	⑥	/8	×	×	ジャック開始3フレーム目、着地23フレーム目
轟山嵐(中)	◆◆◆◆◆+中歩	24	3	18	110(100)	立	上	3(11)	⑦	/8	×	×	ジャック開始3フレーム目、着地23フレーム目
轟山嵐(強)	◆◆◆◆◆+強歩	29	3	17	120(110)	立	上	15(13)	⑧	/8	×	×	ジャック開始3フレーム目、着地30フレーム目
轟山嵐(EX)	◆◆◆◆◆+長時間押し	31	1	18	160(110)	立	上	17(15)		/8	×	×	ジャック開始3フレーム目、着地32フレーム目 ※発生から6フレーム間は完全無敵
気功掌	◆◆◆◆◆+中歩	◆51	1(x3)		40(x3)+	立・屈	上・下	0		/16	6B(1)		※発射50フレーム。発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時無敵50フレーム
			1・		35+	立・屈	上・下	0		/16			
			1・		35+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(x3)・		35(x3)+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(x2)・		35(x2)+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(x2)・		35(x2)+	立・屈	上・下	0		/16			
			1		35+	立・屈	上・下	0		/16			
			1(x5)・	48	35(x5)	立・屈	上・下	0		/16			
	◆◆◆◆◆+中歩	◆53・	1・		30+	立・屈	上・下	3+		/16	104(2)		※発射50フレーム。発生後47フレーム間無敵。相手行動不能時無敵50フレーム
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上	3+		/16			
			1・		40+	立・屈	上						

まこと

演習後・特待後													
姓名	コマンド	発生	持続	回数	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増強	ダージ増強	連打C	必殺C	SAC	備考
小手払い・腕(ばたき)	立ち始め	4	6	6	30	立・態	上・下	3	①	※x	○	○	※一部のキャラには自押しで連続ヒットする
両手突き・腕(いかり)	立ち中	8	11	4	80	立・態	上	9	④	x	○	○	
撥ね手刀・背(あおらし)	立ち強	8	2	22	150	立・態	上	15	⑦	x	○	○	
屈み突き・足(おいて)	しゃがみ弱	5	4	5	20	立・態	上・下	3	①	○	○	○	
屈み貫手・野分(のわき)	しゃがみ中	7	7	11	70	立・態	上	5	④	x	○	○	
芝刈り手刀・斬(きりむかし)	しゃがみ強	10	2	21	100	態	下	3	⑦	x	x	x	
小手突き・肩(かざり)	●+強	4	4	8	25	立・態	上・下	3	①	※x	○	○	※自押しで連続ヒットする
下突き・肩(かむるな)	●+中	9	6	9	85	立・態	上	5	⑥	x	x	x	
踏み込み正拳突き・虎(ししま)	●+強	16	12	16	150	立・態	上	13	⑥	x	x	x	
踏み込み正拳突き・山(やまゆ)	(●+強中)・強	7・5	4・15	13	20・20	立・態	上	3・3	(③+③)	x	○	○	TC (一立中強)
膝割り・膝上(ゆめど)	立ち弱	4	5	12	40	立・態	上・下	3	①	x	○	○	
上段割り・立派(たつみ)	立ち中	7	5	13	90	立・態	上	7	④	x	x	x	
突き出し前割り・経派(どう)	立ち強	11	9	13	130	立・態	上	7	⑦	x	x	x	
踏み切り・菊(きく)	しゃがみ弱	4	6	10	30	態	下	3	①	x	○	○	
踏み割り・水(みずき)	しゃがみ中	7	4	8	70	立・態	上・下	5	④	x	x	x	
踏み上げ踏み割り・透(みゆがしら)	しゃがみ強	10	4	12	130	立・態	上	15	⑦	x	x	x	
前割り・飛(とびさ)	●+強	6	6	13	35	立・態	上・下	5	①	x	x	x	
踏み込み上段割り・門(かむるな)	●+中	17	5	18	100	立・態	上	9	④	x	x	x	TC (一立強)
踏み込み足払い・鬼(くろしお)	●+強	22	3	25	120	態	下	5	⑦	x	x	x	
上段割り・立派(たつみ)	TC中	6	7	13	70	立・態	上	7	④	x	x	x	

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
突き出し前蹴り・突進(どとう)	TC突進	21	9	16	80	立・屈	上	7	⑨	x	x	x	TC (●+中+突)
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ後歩	9	17	50	50	立・屈	上	7	①	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ中歩	11	10	80	80	立・屈	上	11	④	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ後歩	13	2	130	130	立・屈	上	15	⑦	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ後歩	2	14	50	50	立・屈	上	7	①	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ中歩	7	13	90	90	立・屈	上	9	⑥	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	垂直ジャンプ後歩	6	6	130	130	立・屈	上	11	⑦	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ後歩	4	21	50	50	立・屈	上	7	①	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ中歩	11	24	70	70	立・屈	上	11	④	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ後歩	10	2	130(150)	130(150)	立・屈	上	15	⑦	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ中歩	2	14	80	80	立・屈	上	7	①	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ後歩	7	13	90	90	立・屈	上	9	⑥	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ中歩	6	6	130	130	立・屈	上	11	⑦	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ後歩	15	10	5	40	立・屈	上	3	①	x	x	x	
飛び貫手・貫かぬ	斜めジャンプ中歩	79	3	10	立・屈	上・下	3	①	x	x	x		
引き寄せ突進・突進(たっしゅう)	レバー+中央投げ	2	1	21	90	x	x	17	⑨	x	x	x	※投げ失敗時の数値
討滅とし三連突・突進(めつとし)	レバー+入れ投げ	2	1	21	30+20+100	x	x	3+3+7	⑨	x	x	x	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
突進正突き・突進(はやて)	***+中+歩	6	6	100	立・屈	上	7	⑨	/8	x		x	※ヒット時8、突進り・ガード時12
タメ2段階目	ボタン押しっぱなし	7~26	6	110	立・屈	上	11	⑨	/8	x		x	※ヒット時8、突進り時12、ガード時11
タメ3段階目	ボタン押しっぱなし	27~46	6	120	立・屈	上	13	⑨	/8	x		x	※ヒット時8、突進り時12、ガード時10
タメ4段階目	ボタン押しっぱなし	47~66	6	130	立・屈	上	15	⑨	/4	x		x	※ヒット時8、突進り時12、ガード時9
タメ5段階目	ボタン押しっぱなし	67~126	6	140	立・屈	上	17	⑨	/4	x		x	※ヒット時8、突進り時12、ガード時8
突進正突き・突進(はやて) (EX)	***+中+歩同時押し	7	6	150	立・屈	上	17	x	/8	x		x	※ヒット時8、突進り時12、ガード時8
直上正突き・直上(はるか) (中)	***+中+歩	10	8	26	140	立・屈	上・下	29	⑨	/8	○	○	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
直上正突き・直上(はるか) (強)	***+中+歩	14	8	26	160	立・屈	上・下	31	⑨	/8	○	○	HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
直上正突き・直上(はるか) (EX)	***+中+歩同時押し	11	8	26	140	立・屈	上・下	21	x	/8	○	○	発生時、ヒザから上が無敵、HJキャンセル可能。 ※ヒット時は17
打ち下ろし手刀・直(おろし) (弱)	***+中+歩	19	7	17	100	立・屈	上	7	⑨	/4	○	○	
打ち下ろし手刀・直(おろし) (中)	***+中+歩	23	7	17	110	立・屈	上	11	⑨	/4	○	○	
打ち下ろし手刀・直(おろし) (強)	***+中+歩	28	7	17	140	立・屈	上	13	⑨	/4	○	○	
打ち下ろし手刀・直(おろし) (EX)	***+中+歩同時押し	13	7	17	160	立・屈	上	9	x	/4	○	○	
突進力カト突し・刺(つるぎ) (弱)	ジャンプ中***+中+歩	14	4	8	140	立・屈	上	13	⑨	/8	x	x	※突進後の硬直時間
突進力カト突し・刺(つるぎ) (中)	ジャンプ中***+中+歩	15	4	8	150	立・屈	上	13	⑨	/8	x	x	※突進後の硬直時間
突進力カト突し・刺(つるぎ) (強)	ジャンプ中***+中+歩	16	4	8	160	立・屈	上	13	⑨	/8	x	x	※突進後の硬直時間
突進力カト突し・刺(つるぎ) (EX)	ジャンプ中***+中+歩同時押し	15	2	2	80+100	立・屈	上	9+9	x	/8	x	x	※突進後の硬直時間
前足し蹴・前蹴(からくせ) (弱)	***+中+歩	7	3	26	30	x	x	9	⑨	x	x	x	
前足し蹴・前蹴(からくせ) (中)	***+中+歩	8	4	29	30	x	x	9	⑨	x	x	x	
前足し蹴・前蹴(からくせ) (強)	***+中+歩	9	4	30	30	x	x	9	⑨	x	x	x	
前足し蹴・前蹴(からくせ) (EX)	***+中+歩	10	4	30	30	x	x	9	⑨	x	x	x	
正中継五段突き	***+中+歩	11	3	150	立・屈	上・下	5	x	/4	120 (1)			※前転50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
2段階目		38	1	40	立・屈	上・下	5	x	/4	120 (1)			ガード時発生せず。硬直時間は突進り時65、ガード・ブロッキング時71
3段階目		3	1	40	立・屈	上・下	5	x	/4	120 (1)			
4段階目		29	7	133	300	立・屈	上・下	5	x	/4	120 (1)		
5段階目		14~18+51	5	25	100	立・屈	上・下	9	x	/8	88 (2)		※前転50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
2段階目		6	5	40	立・屈	上・下	3	x	/8	88 (2)			1段階目の発生時は突進りでの距離により可変。 ※前転、中転、後転
3段階目		12	2	80	立・屈	上・下	5	x	/8	88 (2)			ダッシュ・HJでキャンセル可能。 ※ヒット時は6フレーム目から行動可能
4段階目		31	7	32	170	立・屈	上・下	9	x	/4	96 (1)		※前転80フレーム、発生後86フレーム間無敵。相手行動不能時間86フレーム
円陣突進・突進の型	***+中+歩	11	3	150	立・屈	上・下	5	x	/4	96 (1)			

レミー

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
エーヌの吐息	近距離立ち勢	4	4	4	30	立・屈	上・下	3	①	※○	○	○	※レバーニュートラル時のみ
パイプエスラるかき	近距離立ち中歩	5	5	8	70	立・屈	上	7	④	×	○	○	
蹴り・蹴りのラッシュ	近距離立ち中歩	6	7	8	120(100)	立・屈	上(上・下)	9(5)	③	①	○	×	
蹴りのフェイク	近距離立ち中歩	4	4	3	20	立・屈	上	3	①	○	×	×	
連続なキック	近距離立ち中歩	7	3	12	60	立・屈	上	9	④	×	×	×	
蹴り・蹴りのフェイク	近距離立ち中歩	10	5	18	110	立・屈	上	7	④	×	×	×	
蹴り・蹴りのフェイク	近距離立ち中歩	5	2	7	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
アンテムメツは脱らない	しゃがみ中歩	5	5	11	55	立・屈	上・下	5	④	×	○	○	
抗え、蹴(くら)きファタリテに	しゃがみ勢	9	5	19	100	立・屈	上・下	9	④	×	×	×	
夢魔のエクシジョン	近距離立ち中歩	2	5	7	35	立・屈	上・下	5	④	×	○	○	
夢魔のエクシジョン	近距離立ち中歩	2	5	11	90	立・屈	上	9	④	×	○	○	
ミンツ・セーヌは冷やかやに	近距離立ち中歩	7	2	13	80+60	立・屈	上・下	7+9	④	×	○+×	○+×	TC (一強)
神曲のワルツ・ド・バ	近距離立ち中歩	2	5	4	30	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
通まざるゾン	近距離立ち中歩	8	5	14	80	立・屈	上	7	④	×	×	×	
23:00のアルモノー	近距離立ち中歩	10	3	23	130	立・屈	上	11	④	×	×	×	
氷点下に置くヴォウ	しゃがみ勢	3	4	7	30	屈	下	3	①	×	○	○	
踏みしめられたレーブ	しゃがみ中歩	5	5	18	60	屈	下	3	④	×	×	×	
ターブル・ロッドに描く星	しゃがみ中歩	9	18	2	5	100, 110	屈	上	3	④	×	×	
あまりに無敵なエギーユ	※中歩	18	3	20	80	立・屈	上	3	④	×	×	×	
23:00のアルモノー	TC強	10	3	23	60	立・屈	上	5	⑥	×	×	×	TC (近距離立ち中歩→)
蹴されぬヴァン	ジャンプ後歩	4	20	40	40	立・屈	上	7	①	×	×	×	
蹴されぬヴァン	ジャンプ中歩	5	14	70	70	立・屈	上	11	④	×	×	×	
狼と真紅のアルカンシェル	ジャンプ後歩	9	5	125	50	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
誘惑(いざない)のヴァグ	ジャンプ中歩	4	14	50	50	立・屈	上	5	①	×	×	×	
凍てつく心のラルム	ジャンプ中歩	6	4	90	90	立・屈	上	9	④	×	×	×	
麗守の名はクララ・マラン	ジャンプ後歩	10	4	120	120	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	
麗守の名はクララ・マラン	リープアタック	15	10	5	40	立・屈	上	3	①	×	×	×	
星を組む	パーソナルアクション		131		0				別表参照	×	×	×	※投げ失敗時の数値
ヴァルスのように狂おしく	レバー中立投げ	2		※21	30+20+70	×	×	3+3+9	⑨	×	×	×	※投げ失敗時の数値
腕りを乱すコントロール	レバー入れ投げ	2	1	※21	130	×	×	5	⑨	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
ヴェルデの光・オット (弱)	※タメ+中歩	9	11	22	60	立・屈	上	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (中)	※タメ+中歩	9	11	22	60	立・屈	上	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (強)	※タメ+中歩	10	11	22	60	立・屈	上	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX上)	※タメ+※同時押し	7	11	23	60+	立・屈	上	3+	×	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX下)	※タメ+※同時押し	8	11	23	60	屈	上・下	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX中)	※タメ+中歩	10	11	26	60	屈	下	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX下)	※タメ+中歩	12	11	26	60	屈	下	3	⑥	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX上)	※タメ+※同時押し	8	11	27	60+	立・屈	上	3+	×	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
ヴェルデの光・オット (EX下)	※タメ+※同時押し	7	11	27	60	屈	上・下	3	×	/16	○	○	※発生時、攻撃判定出現は1フレーム後
マ・シェリの怒哀 (弱)	※タメ+中歩	3	3	32	120(90)	立・屈	上・下	9(7)	⑦	/8(1)	×	×	
マ・シェリの怒哀 (中)	※タメ+中歩	4	3	39	130	立・屈	上・下	7	⑦	/16	×	×	
マ・シェリの怒哀 (強)	※タメ+中歩	5	4	44	140	立・屈	上・下	7	⑦	/16	×	×	
マ・シェリの怒哀 (EX)	※タメ+※同時押し	6	4	41	120+70	立・屈	上・下	7+	×	/8+16	○	○	発生時中は全身無敵
冷たく美しいグレン (弱)	※中+中歩	17	10	10	120	立・屈	上	7	⑦	/8	×	×	
冷たく美しいグレン (中)	※中+中歩	18	10	10	120	立・屈	上	7	⑦	/8	×	×	
冷たく美しいグレン (強)	※中+中歩	19	12	10	120	立・屈	上	7	⑦	/8	×	×	
冷たく美しいグレン (EX)	※中+※同時押し	18	9	10	90+70	立・屈	上	7	⑦	/8	×	×	
懐疑のシェパードヴァグ	※中+※中歩	15	1(×7)	24	55(×7)	立・屈	上・下	3(×7)	×	/16	104 (2)		※開始50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
ヴィズリットに安眠を	※中+※中歩	51	1	×	10+	立・屈	上・下	9	×	/8	120 (2)		※開始50フレーム、発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
	1	×	×	40+	立・屈	上・下	0	×	×	/8			
	1	×	×	40+	立・屈	上・下	0	×	×	/8			
	16	1	×	60+	立・屈	上・下	7	×	×	/16			
	1	×	×	30+	立・屈	上・下	0	×	×	/16			
	1	×	×	40+	立・屈	上・下	0	×	×	/16			
	2	×	×	40+	立・屈	上・下	0	×	×	/16			
	2	×	×	40+	立・屈	上・下	0	×	×	/16			
	4	53	80	立・屈	上・下	0	×	×	/16				
懐心のノクチュルヌ (失敗時)	※中+※中歩	51	21	27	80+			3	×		80 (1)		※開始50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
懐心のノクチュルヌ (成功時)	52~73	3	×	60+	9			3	×				
	10	3	×	60+	3			3	×				
	8	2	×	60+	3			3	×				
	6	2	×	60+	3			3	×				
	6	3	×	60+	3			3	×				

MP.	通称独立中位	3	4	13	65	立・縦	上	9	4	x	x	x	
LP.	立ち強め	12	4	17	110	立・縦	上	15	7	x	x	x	
C.S.P.	しゃがみ強め	3	2	5	30	立・縦	上・下	3	11	x	○	○	
C.M.P.	しゃがみ中	5	2	9	55	立・縦	上・下	7	4	x	x	x	※ガード・ブロッキング時は15
C.L.P.	しゃがみ強め	10	7・6・6	※13	40+40+40	立・縦	上・下	5+3+3	5+×+×	x	x	x	※受取り時は18
S.K.	立ち強め	3	2	10	40	立・縦	上・下	3	11	x	○	○	
M.K.	立ち中	6	5	※13	70	立・縦	上・下	11	4	x	x	○	HJキャンセル可能。※ヒット時は11
L.K.	立ち強め	17	3	※25	100	立・縦	上	13	7	x	x	x	※ヒット時は17
C.S.K.	しゃがみ強め	3	4	8	40	縦	下	3	11	x	○	○	
C.M.K.	しゃがみ中	3	2	14	60	縦	下	3	4	x	x	x	
C.L.K.	しゃがみ強め	18	2・2・2	※25	90(100)	縦	下	3	(4)(1)	x	x	x	ガード時のみ3投になる ※ヒットの仕方により可変
B.M.K.	※+中	7	3	14	80	立・縦	上・下	11	4	x	○	○	
V.S.P.	無敵ジャンプ強め	3	13		30	立	上	7	11	x	x	x	
V.M.P.	無敵ジャンプ中	9	2	70	立	上	7	11	6	x	x	x	
V.L.P.	無敵ジャンプ強め	12	2	100	立	上	15	6	7	x	x	x	
V.S.K.	無敵ジャンプ強め	2	20		40	立	上	5	11	x	x	x	
V.M.K.	無敵ジャンプ中	9	4		70	立	上	9	11	x	x	x	
V.L.K.	無敵ジャンプ強め	14	7		120	立	上	13	7	x	x	x	
J.S.P.	斜めジャンプ強め	4	14		40	立	上	7	11	x	x	x	
J.M.P.	斜めジャンプ中	5	11		80	立	上	11	7	x	x	x	
J.L.P.	斜めジャンプ強め	12	2	100	立	上	15	7	7	x	x	x	
J.S.K.	斜めジャンプ強め	2	20		40	立	上	5	11	x	x	x	
J.M.K.	斜めジャンプ中	9	4		70	立	上	9	11	x	x	x	
J.L.K.	斜めジャンプ強め	14	10		120	立	上	13	7	x	x	x	空中ダッシュから出した場合は、発生12・持続6
S.U.A.	リアブアック	15	10	5	40	立	上	3	11	x	x	x	
透明化	バーンナルアクション	79	※180	※71	x			x		x	x	x	発生+発生で解放可能 ※追えている間、※解放時のスキ
H.U.G.	レバー中入れげ	2	1	※21	25(×6)	x	x	5(×6)		x	x	x	※投げ失敗時の数値
T.R.W.	レバー中入れげ	2	1	※21	x	x	x	11		x	x	x	※投げ失敗時の数値
F.L.G.	レバー中入れげ	2	1	※21	120	x	x	11	11	x	x	x	※投げ失敗時の数値
※超絶・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	威力	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
N.D.L (弱)	※中+強め	15	9	14	60	立・縦	上・下	3	11	1/6	x		
N.D.L (中)	※中+中	15	11	16	60	立・縦	上・下	3	11	1/6	x		
N.D.L (強)	※中+強め	16	11	20	60	立・縦	上・下	3	11	1/6	x		
N.D.L (EX)	※中+必殺押し	14	6・5	15	50+30	立・縦	上・下	3+3	x	1/6	x		
A.X.E (弱)	※中+強め強め	10	3・3・4	※16	40+35+35+	立・縦	上	5+3	(5+1+1) 1/4+1/8	○××	○	※ヒット時は13	
A.X.E (中)	※中+中強め	10	3・3・4	※17	40+35+35+	立・縦	上	5+3+3	(5+1+1) 1/4+1/8+1/8	○××	○	※ヒット時は13	
A.X.E (強)	※中+強め強め	10	3・3・4	※17	50+40+40+	立・縦	上	5+3+3	(5+1+1) 1/4+1/8+1/8	○××	○	※ヒット時は13	
A.X.E (EX)	※中+必殺押し強め	8	3・3・4	※18	40+40+	立・縦	上	3+3	1/8+1/8	○××	○	※ヒット時は13	
空中A.X.E (弱)	空中で※中+強め強め	9	3・3・4	15	40+40+40+	立・縦	上	5+3+3	x	1/4+1/8+1/8	○××	○	※ヒット時は13
空中A.X.E (中)	空中で※中+中強め	11	3・3・4	※18	40+30+30+	立・縦	上	5+3+3	(5+1+1) 1/4+1/8	x	x	x	※受取後のスキ
空中A.X.E (強)	空中で※中+強め強め	13	3・3・4	※15	50+35+35+	立・縦	上	5+3+3	(5+1+1) 1/4+1/8	x	x	x	※受取後のスキ
空中A.X.E (EX)	空中で※中+必殺押し強め	6	3・3・4	※15	35+35	立・縦	上	3+3	(1+1) 1/8+1/8	x	x	x	※受取後のスキ
D.R.A. (弱)	空中で※中+強め	14	3・3・4	※15	60+35+35+	立・縦	上	5+3+3	x	1/4+1/8+1/8	x	x	※受取後のスキ
D.R.A. (中)	空中で※中+中	14	3・3・4	※15	95+35+35	立・縦	上	3+3+3	x	1/4+1/8+1/8	x	x	※受取後のスキ
D.R.A. (強)	空中で※中+強め	14	3・3・4	※15	110	立	上	5	11	x	x	x	※受取後のスキ
D.R.A. (EX)	空中で※中+必殺押し強め	6・2	3・3・4	※15	110	立	上	5	11	x	x	x	※受取後のスキ
X.N.D.L	※中+強め	6・2	3・3・4	※15	110	立	上	5	11	x	x	x	※受取後のスキ
X.F.L.A.T (地上ヒット)	ジャンプ中※中+強め	52	33	33	60(×3-8)	立・縦	上・下	3(×3+3)	x	16	96 (2)		※前85フレーム、発生後51フレーム前85フレーム、相手行動不応時85フレーム
		52	33	33	30+	立・縦	上・下	3(×3+3)	x	16	112 (1)		※前85フレーム、発生後52フレーム前85フレーム、相手行動不応時50フレーム
					30(×12+)			3(×12)	x				
					145(×3+)			3(×3)	x				
					80(×2)			0	x				
					30+			5	x				
					30(×4+)			3(×4)	x				空中でブロッキング可 ※ヒットしなかった場合 (地上も同様)
					20(×3+)			3(×3)	x				
					80(×2)			0	x				
X.C.O.P.Y (発身開始時)	※中+強め+中	584		52									※前85フレーム、発生後84フレーム前85フレーム、相手行動不応時85フレーム
X.C.O.P.Y (発身終了時)	※中+強め+中	62		52									発生後125フレーム、防身UP (ダメージ-1/4) ※受取後のスキ (発身開始時以降)

暴風機・暴風機													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	威力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
突進による前方攻撃(空)	近距離立ち発動	4	4	6	35	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
突進による前方攻撃(中)	近距離立ち発動	4	4	3	40	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
突進による前方攻撃(強)	立ち発動	12	5	19	90	立・屈	上	9	②	×	×	×	
突進による突進攻撃(空)	立ち発動	18	16	23	130(120)	立・屈	上	15(13)	③	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(空)	しゃがみ発動	4	4	4	20	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(中)	しゃがみ発動	5	1	13	90	立・屈	上・下	9	(2)	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(強)	しゃがみ発動	14	1	20	120	屈	下	5	(2)	×	×	×	
突進による上方攻撃(空)	●+発動	8	4	18	100	立・屈	上	13	(2)	×	×	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	13	11	15	120(110)	立・屈	上	15(13)	(2)	×	×	×	
突進による突進攻撃(中)	近距離立ち発動	7	2	18	100	立・屈	上	3	(2)	×	○	○	
突進による突進攻撃(強)	立ち発動	4	4	8	40	立・屈	上・下	3	(1)	×	×	×	
突進による前方攻撃(空)	近距離立ち発動	9	5	14	110	立・屈	上	7	(2)	×	×	×	
突進による前方攻撃(中)	立ち発動	20	5	28	150	立・屈	上	9	(2)	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(空)	しゃがみ発動	6	5	8	20	屈	下	3	(2)	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(中)	しゃがみ発動	7	3	14	80	屈	下	3	(2)	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(強)	しゃがみ発動	12	8	33	130	屈	下	3	(3)	×	×	×	
屈みからの突進攻撃(空)	●+発動	11	7	35	140(130)	立・屈	上・下(上)	3(15)	(3)	×	○	○	レバーで距離変更可能
突進による突進攻撃(空)	膝立ちジャンプ発動	2	4	発動まで	40	立	上	7	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(中)	膝立ちジャンプ発動	2	4	発動まで	40	立	上	7	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(強)	ジャンプ発動	7	6	100	立	上	7	(1)	×	×	×	×	
突進による突進攻撃(空)	ジャンプ発動	10	8	130	立	上	15	(2)	×	×	×	×	
突進による突進攻撃(中)	ジャンプ発動	4	4	発動まで	40	立	上	7	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(強)	ジャンプ発動	9	8	90	立	上	9	(2)	×	×	×	×	
突進による突進攻撃(空)	ジャンプ発動	17	3	145(130)	立	上	13(11)	(3)	×	×	×	×	
突進による突進攻撃(中)	ジャンプ発動	15	10	40	立	上	3	(1)	×	×	×	×	
突進による突進攻撃(強)	ジャンプ発動	17	10	5	40	立	上	3	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(空)	リアフックアクション	62	62	5	40	立	上	3	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(中)	リアフックアクション	62	62	5	40	立	上	3	(1)	×	×	×	
突進による突進攻撃(強)	リアフックアクション	62	62	5	40	立	上	3	(1)	×	×	×	
突進及び膝蹴を用いた横打(空)	レバー中立投げ	2	1	※21	140	×	×	13	(2)	×	×	×	
突進及び膝蹴を用いた横打(中)	レバー上投げ	2	1	※21	110	×	×	17	(2)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
暴風機・スーパーアーク													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	威力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	スクリ	SAゲージ	SAC	備考
突進による突進攻撃(空)	●+発動	13	3	16	120	立・屈	上	11	(3)	/16	○	○	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	15	3	16	140	立・屈	上	13	(3)	/16	○	○	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	19	4	16	155	立・屈	上	15	(3)	/16	○	○	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	14	3	※36	160	立・屈	上	9	×	/16	○	○	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	24	3	※23	100	立	上	9	(5)	/16	×	×	※ヒット時は18
突進による突進攻撃(強)	●+発動	28	3	※24	115	立	上	9	(5)	/16	×	×	※ヒット時は13
突進による突進攻撃(空)	●+発動	32	3	※25	130	立	上	9	(5)	/16	×	×	※ヒット時は13
突進による突進攻撃(中)	●+発動	25	2	※29	110	屈	下	9	(5)	/16	×	×	※ヒット時は24
突進による突進攻撃(強)	●+発動	28	2	※30	125	屈	下	9	(5)	/16	×	×	※ヒット時は24
突進による突進攻撃(空)	●+発動	31	2	※31	140	屈	下	3	×	/16	×	×	※ヒット時は24
突進による突進攻撃(中)	●+発動	26	2	90+	屈	下	3+	×	/16	○	○	○	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	9	9	2	※34	80	立・屈	上	5	×	/16	×	※ヒット時は21
突進による突進攻撃(中)	●+発動	8	9	2	※28	50+50+50	立・屈	上	3+3+3	(7+1+1+1)	/16	×	※ヒット時は21
突進による突進攻撃(強)	●+発動	9	9	2	※28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	(7+1+1+1)	/16	×	※ヒット時は21
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	(2+1+1+1)	/16	×	※ヒット時は21
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(中)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(強)	●+発動	6	7	9	28	50+50+50	立・屈	上	3+3+5	×	/16	×	
突進による突進攻撃(空)	●+発動	6	7										

アレックス

通常技・特殊技														
姓名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考	
ボディブロー	近距離立ち弱め	4	2	9	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○		
ジャブ	遠距離立ち弱め	4	2	8	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○		
エルボー	立ち中強め	4	3	12	100	立・屈	上	11	④	×	○	○		
ハンマーパンチ	立ち強め	14	4	16	145	立	上	19	⑦	×	×	×		
ローナックル	しゃがみ弱め	4	2	9	30	立・屈	上・下	5	①	○	○	○		
地獄突き	しゃがみ中強め	7	2	13	90	立・屈	上・下	7	④	×	×	×		
タックル	しゃがみ強め	13	2・3	※7	80・60	立・屈	上・下	3+5	(4+1)	×	×	×	※しゃがみ弱め時は3	
ヘッドバット	●+強め	8	4	23	180	立・屈	×	24	⑨	×	×	×		
スリーパーホールド	●+強め(背面)	8	4	23	50(×8)	立・屈	×	5(×9)	(1)(×8)	×	×	×		
フリックアット	●+強め	9	4	17	135	立・屈	上	15	⑦	×	×	×		
●+中強め		7	5	10	110	立・屈	上	9	④	×	×	×		
ニーアタック	近距離立ち中強め	5	3	12	105	立・屈	上	9	④	×	○	○		
ローキック	立ち弱め	5	3	10	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○		
ミドルキック	遠距離立ち中強め	11	3	14	100	立・屈	上	9	⑦	×	×	×		
ロングキック	立ち強め	16	5	※29	150	立・屈	上	21(15)	⑦	×	×	×		
クラウチングキック	しゃがみ弱め	5	2	8	30	屈	上	③	①	×	×	×	※ヒット時は18	
クラウチングジャンプキック	しゃがみ中強め	8	(5)	3	12	70	下	3	①	×	×	×	TC (しゃがみ弱めor強め)	
クラウチングキック	しゃがみ強め	11	(9)	2	29	130	屈	下	3	⑦	×	×	×	TC (しゃがみ弱めor強め)
サウンドキック	ジャンプ弱め	4	12	40	立	上	9(5)	①	×	×	×	×		
サイドチョップ	ジャンプ中強め	5	3	80	立	上	13	④	×	×	×	×		
エリアルチョップ	ジャンプ強め	8	3	140(80)	立	上	15	⑦	×	×	×	×		
フライングニー	ジャンプ強め	4	3	60	立	上	7	①	×	×	×	×		
ニールキック	ジャンプ中強め	9	4	90	立	上	11	④	×	×	×	×		
ロープキック	ジャンプ強め	8	4	120	立	上	15	⑦	×	×	×	×		
フライングクロスチョップ	※ジャンプ中強め+強め	10	11	※24	120	立	上	11	⑥	×	×	×	※後方ジャンプ時は不可、※ヒット時は13	
ハンドスタンプ	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×		
腕を回す	パーソナルアクション				0	×	×	0	別表参照	×	×	×		
ボディースラム	投げ	2	1	※21	140	×	×	17	⑧	×	×	×	※投げ失敗時の数値	

必殺技・特殊技													
姓名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
フラッシュチョップ(弱)	●+※+弱め	11	2	17	120	立・屈	上	7	⑥	/8	○	○	
フラッシュチョップ(中)	●+※+中強め	15	3	19	130	立・屈	上	9	⑥	/8	○	○	
フラッシュチョップ(強)	●+※+強め	19	4	17	140	立・屈	上	15	⑥	/8	○	○	
フラッシュチョップ(EX)	●+※+中(同時押し)	9	2・2	15	100+100	立・屈	上	11+3	×	/16	×	○	
パワーボム(弱)	●+※+※+弱め	6	2	35	160	×	×	19	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
パワーボム(中)	●+※+※+中強め	7	4	180	×	×	×	19	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
パワーボム(強)	●+※+※+強め	8	2	44	200	×	×	19	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
バックドロップ(弱)	●+※+※+弱め(背面)	6	2	35	180	×	×	21	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
バックドロップ(中)	●+※+※+中強め(背面)	7	2	41	230	×	×	21	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
バックドロップ(強)	●+※+※+強め(背面)	8	2	44	200	×	×	21	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
エアニースタッシュ(弱)	●+※+弱め	6	6	35	120	×	×	15	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
エアニースタッシュ(中)	●+※+中強め	7	10	34	135	×	×	15	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
エアニースタッシュ(強)	●+※+強め	8	12	39	150	×	×	15	(4+1)	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
エアニースタッシュ(EX)	●+※+中(同時押し)	8	17	34	190	×	×	19	×	×	×	×	ゲージ増加の4は、弱みの部分
エースタンビート(弱)	●+タメ+※+弱め	23	2	※19	120	立	上	11	⑥	/8	×	×	※空振り時は24 着地時SAキャンセル可能
エースタンビート(中)	●+タメ+※+中強め	25	2	※19	140	立	上	11	⑥	/8	×	×	※空振り時は24 着地時SAキャンセル可能
エースタンビート(強)	●+タメ+※+強め	26	2	※19	160	立	上	11	⑥	/8	×	×	※空振り時は24 着地時SAキャンセル可能
エースタンビート(EX)	●+タメ+※+中(同時押し)	25	2	※19	180	立	上	13	⑥	/8	×	×	※空振り時は24
スラッシュエルボー(弱)	●+タメ+※+弱め	16	1	17	100	立・屈	上	13	⑥	/8	×	○	※ヒット、ブロックング時は17
スラッシュエルボー(中)	●+タメ+※+中強め	18	1	※23	120	立・屈	上	15	⑥	/8	×	○	※ヒット、ブロックング時は18
スラッシュエルボー(強)	●+タメ+※+強め	20	1	※23	140	立・屈	上	17	⑥	/8	×	○	
スラッシュエルボー(EX)	●+タメ+※+中(同時押し)	9・5	6・1	23	80・80	立・屈	上	7+11	×	/16	×	○	
スライダロッド(弱)	●+※+※+弱め	20	3	※8	160	×	×	15	(4+1)	×	×	×	※着地後の数値 ゲージ増加の4は、弱みの部分
スライダロッド(中)	●+※+※+中強め	22	3	※8	180	×	×	15	(4+1)	×	×	×	※着地後の数値 ゲージ増加の4は、弱みの部分
スライダロッド(強)	●+※+※+強め	24	3	※8	180	×	×	15	(4+1)	×	×	×	※着地後の数値 ゲージ増加の4は、弱みの部分
スライダロッド(EX)	●+※+※+中強め	24	3	※8	140	×	×	7+	×	128	(1)	×	※弱転50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
ハイパーボム(正面)	レバー1回転+中	52	2	33	140+	×	×	7+	×				
2段階					140+	×	×	7+	×				
3段階					270	×	×	7	×				
ハイパーボム(背面)	レバー1回転+中(背面)				130+	×	×	7+	×				
2段階					120+	×	×	5+	×				
3段階					120+	×	×	5+	×				
4段階					120+	×	×	5+	×				
5段階					170	×	×	11	×				
アームランレイド	●+※+※+※+中強め	59	3	50+	立・屈	上	5+	×	×	/4	96	(2)	※弱転50フレーム、発生後62フレーム間無敵、相手行動不能時間56フレーム
2段階		8	3	40+	立・屈	上	5+	×	×	/4			
3段階		11	3	50+	立・屈	上	5+	×	×	/4			
4段階		8	3	40+	立・屈	上	5+	×	×	/4			
(バックドロップ)	(正面)	18	2	41	250	×	×	5+	×				FINISH(ターン1)
(パワーボム)	(背面)				180	×	×	19+	×				FINISH(ターン2)
スライダロッドヘッドバット	●+※+※+※+中強め	75	3	17	40+40+40+	×	×	21+21+21+	×		80	(1)	※弱転50フレーム、発生後67フレーム間無敵、相手行動不能時間50フレーム
4段階					90	×	×	31	×				

ユン

基本技・特殊技													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
上歩(前)けい(うほちようけい)	近距離立ち碎中	3	2	7	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC (→立ち碎中)
押倒(倒)けい(おしおたてけい)	近距離立ち中	4	3	7	50	立・屈	上	5	②	×	○	○	TC (→立ち碎中)
投擲(ちようじよう)	近距離立ち碎中	6	3・3	13	40+50	立・屈	上	7+7	③+④	×	○+×	○+×	TC (→立ち碎中)
投擲(すいしよう)	近距離立ち碎中	4	2	9	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
外門倒(がいもんたひようちよう)	近距離立ち中	5	4	12	50	立・屈	上	5	④	×	×	×	TC (→立ち碎中)
崩拳(ほんけん)	近距離立ち碎中	9	2	23	130	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	
蹴拳(すいしよう)	しゃがみ碎中	4	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
蹴拳(すいしよう)	しゃがみ中	4	5	6	70	立・屈	上・下	5	④	×	○	○	TC (→しゃがみ碎中)
蹴拳(すいしよう)	しゃがみ中	5・6	3	15	30+80	立・屈	上・下	3+5	③+④	×	×	×	
打倒(だて)	●+△後中	17	5	19	140	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	
外門倒(がいもんたひようちよう)	TC中	3	6	15	50	立・屈	上	5	④	×	×	×	TC (立ち碎中→)
崩拳(ほんけん)	TC碎中	7	6	14	50	立・屈	上	5	①	×	×	×	TC (立ち碎中→虎倒)
蹴拳(さうさうしやう)	TCしゃがみ碎中	4・6	1・4	16	20+70	立・屈	上・下	3+3	①+③	×	×	×	TC (しゃがみ碎中)
蹴拳(せんさうしやう)	近距離立ち中	7	4	15	90	立・屈	上	9	⑤	×	×	×	Hジャンプル可能
蹴拳(せんさうしやう)	立ち碎中	3	3	6	35	立・屈	上	3	①	×	○	○	
昇蹴(しょうたい)	近距離立ち中	9	3	15	80	立・屈	上	9	④	×	×	×	
昇蹴(そくしやうたい)	立ち碎中	14	4	22	100	立・屈	上	11	⑦	○	×	○	
底蹴(ていしやうたい)	しゃがみ碎中	4	1	8	30	屈	下	3	①	○	○	○	
前蹴(ぜんしやうたい)	しゃがみ中	6	3	12	50	屈	下	3	①	○	○	○	
後蹴(ごしやうたい)	しゃがみ中	13	2	19	90	屈	下	3	⑦	×	×	×	TC (→立ち碎中)
空蹴(せんぷうしやう)	●+△中	19	6	28	80	立	上	11	④	×	×	×	しゃがみ着地時はB
蹴拳(せんきやう)	TC碎中	3	4	7	20	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC (近距離立ち碎中→→立ち中)
昇蹴(そくしやうたい)	TC碎中	9	4	29	60	立・屈	上	9	③	×	×	×	TC (しゃがみ碎中)
頂(ちよう)	垂直ジャンプ勢中	2	着地まで	80	立	上	上	40	①	×	×	×	TC (→ジャンプ勢中)
撃倒(げきたうしう)	垂直ジャンプ中	7	3	60	立	上	上	11	④	×	×	×	
牽制(けんせい)	垂直ジャンプ勢中	8	5	120	立	上	上	15	⑦	×	×	×	
射撃(しやう)	垂直ジャンプ勢中	3	12	40	立	上	上	5	①	×	×	×	
飛蹴(ひしやうたい)	垂直ジャンプ中	6	7	70	立	上	上	9	④	×	×	×	
二足蹴(にさきやく)	垂直ジャンプ勢中	5	5	110	立	上	上	13	⑦	×	×	×	
空中倒(くうちうたひ)	垂直ジャンプ勢中+勢中	2	着地まで	40	立	上	上	7	①	×	×	×	●中・強の数値。
頂(ちよう)	射撃ジャンプ中	2	着地まで	80	立	上	上	9	④	×	×	×	TC (→ジャンプ勢中)
撃倒(げきたうしう)	射撃ジャンプ勢中	5	4	100	立	上	上	13	⑦	×	×	×	
射撃(しやう)	射撃ジャンプ勢中	4	12	40	立	上	上	5	①	×	×	×	
飛蹴(ひしやうたい)	射撃ジャンプ中	6	7	70	立	上	上	9	④	×	×	×	
二足蹴(にさきやく)	射撃ジャンプ勢中	5	5	90	立	上	上	13	⑦	×	×	×	
撃倒(げきたうしう)	TCジャンプ勢中	2	5	90	立	上	上	7	①	×	×	×	TC (ジャンプ勢中)
撃倒(げきたうしう)	リアアタック	15	9	6	40	立	上	3	①	×	×	×	
帽子をまきする	パーソナルアクション	28	6	28	5	立・屈	上・下	×	別表参照	×			●ボタン押しっぱなしで、硬直時間2フレーム目からループ
モンキーフリップ	レバー入れば投げ	2	1	21	120	×	×	×					●投げ失敗時の数値
倒立	レバー中立投げ	2	1	21	40(×6)	×	×	5(×6)	1(×6)				●投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	スクリ	ゲージ	SAC	備考
鉄山崩 (弱)	●●●+弱勢	14	6	13	110	立・屈	上・下	9	⑩	⑩	/16	○	
鉄山崩 (中)	●●●+中勢	18	6	15	125	立・屈	上・下	9	⑩	⑩	/16	○	
鉄山崩 (強)	●●●+強勢	22	6	17	140	立・屈	上・下	9	⑩	⑩	/16	○	
鉄山崩 (EX)	●●●+多弱弱弱弱	10	7・6	19	80+80	立・屈	上	9+5	⑩	⑩	/16	○	
絶招歩法 (弱)	●●●+弱勢	7	5	22	100	立・屈	上	9 (5)	⑩	⑩	/8	×	
絶招歩法 (中)	●●●+中勢	10	11	16	110	立・屈	上	9 (5)	⑩	⑩	/8	×	

前鋒陣モード 必殺技	コマンド	発生	持続	硬直	覚醒力	ガード	ブロックング	スタン増加	ダメージ減防	ケスリ	SAダメージ	BAC	備考
鉄山崩 (弱)	◆◆◆+空撃	7	4・5	5	40・40	立・壁	上・下			/4			
鉄山崩 (中)	◆◆◆+中撃	8	5・5	10	40・60	立・壁	上・下			/4			
鉄山崩 (強)	◆◆◆+強撃	10	6・5	12	40・60	立・壁	上・下			/4			
鉄山崩 (超)	◆◆◆+超撃	7	6・6・3	7	40・30・30	立・壁	上・下			/4			
二階崩 (弱)	◆◆◆+弱撃	6・6	2・2	20	40・40	立・壁	上・下			/4			ボタンによって前進距離のみ変化
二階崩 (中)	◆◆◆+中撃	6・6	2・2	21	40・40	立・壁	上・下			/4			
二階崩 (強)	◆◆◆+強撃	6・6	2・2	22	40・40	立・壁	上・下			/4			
変遷子 (弱・中・強)	◆◆◆+空	10	6	1	120	立・壁	上・下			/4			
前方転身 (弱・中・強)	◆◆◆+空・空	5	2	26		x	x			/4			幻影陣中は「フェイント」ができない

姓名・所属校	コマンド	発生	持続	威力	ガード	ブロックング	スタン増加	ダメージ増減	連打C	必殺C	SAC	備考
権門頂割(りちんちょうしゅう)	近距離立ち中め	4	3	7	55	立・屈	上	0	×	×	×	
鉄砲(ちやうりょう)	近距離立ち強め	5	3・3	13	40-60	立・屈	上	5	○	○	○	TC (-立ち強め)
起爆 (とうすい)	立ち強め	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	
カサ頂割(かさいちんちょうしゅう)	近距離立ち中め	5	4	12	50	立・屈	上	5	○	x	x	TC (-立ち強め)
手槍 (てうしゅう)	遠距離立ち中め	5	5	2	120	立・屈	上	15	⑦	x	x	
下銃指 (かとうすい)	しゃがみ強め	3	6	8	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	
掃き手(そうこうしゅ)	しゃがみ中め	5	2	11	70	立・屈	下	5	○	x	x	
下掃き手(かめんこうしゅ)	しゃがみ弱め	8	7・3	12	50-60	立・屈	上・下	3+5	③+④	x	x	
お手 (こうしゅ)	TC強め	9	2	23	50	立・屈	上	5	①	x	x	TC (立ち中め→一虎旗子)
真昼顔(さんごうきやく)	近距離立ち中め	7	3	15	80	立・屈	上	9	④	x	x	HJキャンセル可能
逆頭(さかむく)	立ち強め	3	3	6	30	立・屈	上・下	3	①	x	○	TC (-立ち中め)
月顔(しやうたい)	近距離立ち中め	7	3	15	80	立・屈	上	9	④	x	x	
裏逆頭(うせんきやく)	立ち強め	14	3	22	100	立・屈	上	11	⑦	x	x	
足掻娘(ていしやうたい)	しゃがみ弱め	4	1	8	30	屈	下	3	②	x	○	
前蹴娘(ぜんしやうたい)	しゃがみ中め	7	2	13	50	屈	下	3	④	x	○	
前蹴娘(ぜんそふたい)	しゃがみ強め	10	3	20	90	屈	下	3	⑦	x	○	
前進娘(ぜんぎんきやく)	●+中め	19	6	88	80	立・屈	上	11	④	x	x	●しゃがみ状態時はS
賢者(けんしやうきやく)	TC強め	3	4	14	50	立・屈	上	5	①	x	x	TC (立ち強め→一虎旗子)
似似娘(そくしやうたい)	TC強め	3	4	20	60	立・屈	上	9	⑧	x	x	TC (立ち中め→)
川(ちよう)	側面ジャンプ強め	2	側面まで	40	立・上	上	7	①	x	x	x	
虚空拳手(とうこうこうしゅ)	横両ジャンプ中め	3	7	80	立・上	上	11	④	x	x	x	
豪手(たうしゅ)	横両ジャンプ強め	8	5	120	立・上	上	15	⑦	x	x	x	
剣聖(したい)	横両ジャンプ強め	3	12	40	立・上	上	5	②	x	x	x	
飛脚娘(ひしやうたい)	横両ジャンプ中め	6	7	70	立・上	上	9	⑥	x	x	x	
二起脚(にききやく)	横両ジャンプ強め	5	5	110	立・上	上	13	⑨	x	x	x	
登壇娘(だいげんしやう) (登・中・降)	原(前)方ジャンプ中め+中め	6・6・6	側面まで	70	立・上	上	7	⑦	x	x	x	
川(ちよう)	斜めジャンプ強め	2	側面まで	40	立・上	上	7	①	x	x	x	
虚空拳手(とうこうこうしゅ)	斜めジャンプ中め	3	6	80	立・上	上	9	④	x	x	x	
豪手(たうこうこうしゅ)	斜めジャンプ強め	4	4	100	立・上	上	13	⑦	x	x	x	
剣聖(したい)	斜めジャンプ強め	5	12	40	立・上	上	5	②	x	x	x	
飛脚娘(ひしやうたい)	斜めジャンプ中め	6	7	70	立・上	上	9	⑥	x	x	x	
二起脚(にききやく)	斜めジャンプ強め	5	5	110	立・上	上	13	⑨	x	x	x	
登壇娘(だいげんしやう)	TC各撃退	2	側面まで	30	立・上	上	3	①	x	x	x	TC (斜めジャンプ中め→)
虚空拳手(とうこうこうしゅ)	リアアタック	15	10	5	40	立・上	上	3	①	x	x	
剣聖(したい)	バックアタック	21	10	27	5	立・屈	上・下	0	別表参照	x	x	
飛脚娘(ひしやうたい)	レバー+中・立強め	2	1	*21	120	x	x	11	⑤	x	x	※抜け失敗時の数値
飛脚娘(ひしやうたい)	レバー+中立強め	2	x	*21	40(x6)	x	x	(x)(x6)	x	x	x	※抜け失敗時の数値
モンキーフリップ	レバー+中・立強め	2	1	*21	120	x	x	11	⑤	x	x	

姓名	コマンド	発生	持続	破壊	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	クリ	SAゲージ	SAC	備考
爆弾系 (雷)	●●●+弱歩	8・	5・	※22・	30+	立・ 屈	上	5+	②+	/16		x	※1 3段目で止めた場合の敵削
2～3段目	追加力	6・7	5・	※26・23	35+90	立・ 屈	上	5+	①②+	/16		x	※2・3段目で止めた場合の敵削
爆弾系 (中)	●●●+中歩	8・	5・	※26・	35	立・ 屈	上	5+	②+	/16		x	※1 3段目で止めた場合の敵削
2～3段目	追加力	7・7	5・5	※28・32	40+85	立・ 屈	上	5+	①②+	/16		x	※2・3段目で止めた場合の敵削
爆弾系 (強)	●●●+強歩	8・	5・	※30・	40	立・ 屈	上	5+	②+	/16		x	※1 3段目で止めた場合の敵削
2～3段目	追加力	8・7	5・6	※33・35	45+100	立・ 屈	上	5+	①②+	/16		x	※2・3段目で止めた場合の敵削
爆弾系 (EX)	●●●+弱同時押し	7・	2・	※26	40	立・ 屈	上	9+	x	/4		x	※2・3段目で止めた場合の敵削
2～5段目	追加力	5・5・5・4	2・2・2・4	※30・35	50(x4)	立・ 屈	上	5(x4)	x	/4		x	※2・3・4・5段目で止めた場合の敵削
穿甲系 (弱)	●●●+弱走	8	4・	34・	60(x45)	立・ 屈	上	7・4(5)	①	/8		x	
穿甲系 (中)	●●●+中歩	4~16	4・4	28	80(60/55)	立・ 屈	上・下	9・11(10)	①	/8		x	
穿甲系 (強)	●●●+強走	3~29	4・4	25	80・70(65)	立・ 屈	上・下	11・5(3)	①②+	/8		x	
穿甲系 (EX)	●●●+全段階押し	3~29	2・2・4	25	90・20+90	立・ 屈	上・下	11・5(3)	x	/8		x	
白刃攻撃打	●●●+中歩	21	13	10	150(110)	立・ 屈	上	21(15)	①	/8		○	②同時押しでフェイント
TC生成攻撃打	●●●+強走	9	4	18	60	立・ 屈	上	7	②			○	TC (立ち強②)
前方転足	●●●+強走	7	2	26									
快砲 (弱)	●●●+弱走	※29					x					x	※移動開始9フレーム目、無敵時間11～16フレームの間
快砲 (中)	●●●+中歩	※34											※移動開始10フレーム目、無敵時間13～20フレームの間
快砲 (強)	●●●+強走	※43											※移動開始10フレーム目、無敵時間15～27フレームの間
超展開攻撃	●●●+中歩	※57・	4・	※	90+	立・ 屈	上	0	x	/8	120 (1)		※50フレーム目、発生後59フレーム以降、何フレームでも発生しない。※ヒットしなかった場合は36

[illegible]

ダッドリー

選手名・特長技	技名	発生	持続	繰返	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ジャブ	立ち強弱	3	2	6	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC (一中弱→中弱)
ライトストレート	立ち中弱	3	2	10	60	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC(●→弱中→), TC(立ち強弱→/一中弱), TC(一中弱), TC(立ち強弱→中弱→/一強弱)
踏み込みストレート	立ち強弱	7	3	17	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	○	TC(立ち中弱)●+中弱→中弱→), TC(立ち中弱→強弱→), TC(立ち強弱→中弱→中弱→)
ジャブ	しゃがみ強弱	3	1	3	30	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
踏み込みストレート	しゃがみ中弱	4	2	9	70	立・屈	上・下	9	④	×	○	○	TC (しゃがみ強弱→/しゃがみ強弱)
フック・カバート	しゃがみ強弱	7	4	13	130	立・屈	上・下	13	⑦	×	×	×	TC (しゃがみ強弱→しゃがみ中弱→)
スリッピングジャブ	●+強弱	4	2	8	25	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	TC (一中弱)
ストマックブロー	●+中弱	8	5	10	80	立・屈	上	5	④	×	×	×	
ステップストレート	●+強弱	15	5	16	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	○	
ライトフック	立ち強弱	5	2	8	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC (一中弱→中弱→強弱)
ライトフック	立ち中弱	3	1	3	60	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC(しゃがみ強弱), TC●+強弱, TC(立ち強弱→中弱→), TC(立ち中弱)●+中弱→/強弱), TC(一強弱→強弱), TC(立ち強弱→)
ライトボディ・アッパー	立ち強弱	5	3	12	120	立・屈	上	13	⑦	×	○	○	TC (立ち中弱→/強弱)
アッパー・ジャブ	しゃがみ強弱	4	1	10	30	屈	下	3	①	○	○	○	TC (一中弱), TC (しゃがみ中弱→しゃがみ強弱)
トリックパンチ	しゃがみ中弱	9	3	22	60	屈	下	3	④	×	×	×	
ボタースロー	しゃがみ強弱	15	3	21	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
リバーブロー	●+中弱	5	2	9	100	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC (一中弱→強弱)
ダートショット	●+強弱	12	4	16	110	立	上	7	④	×	×	×	TC (一中弱)
フック	側面ジャンプ強弱	3	4	4	70	立	上	9	④	×	×	×	
フック	側面ジャンプ中弱	4	5	7	40	立	上	13	⑥	×	×	×	
ストレート	側面ジャンプ強弱	7	3	3	120	立	上	15	⑦	×	×	×	
ジャンピングエルボー	側面ジャンプ中弱	3	17	40	立	上	5	①	×	×	×	×	
ジャンピングエルボー	側面ジャンプ中弱	4	13	60	立	上	7	④	×	×	×	×	
ラウンドエルボー	側面ジャンプ強弱	10	4	90	立	上	9	⑦	×	×	×	×	
フック	斜めジャンプ強弱	3	4	40	立	上	9	④	×	×	×	×	
フック	斜めジャンプ中弱	3	4	70	立	上	13	⑥	×	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強弱	7	3	120	立	上	15	⑦	×	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ弱	3	17	40	立	上	5	①	×	×	×	×	
ジャンピングエルボー	斜めジャンプ中弱	4	13	60	立	上	7	④	×	×	×	×	
ラウンドエルボー	斜めジャンプ強弱	11	4	90	立	上	9	⑦	×	×	×	×	
リバーブアタック	リアブタック	15	10	5	40	立	上・下	3	①	×	×	×	
リバーを拾う	バウンディングアクション	19	1	23	5	立	上・下	5	①	×	×	×	パラを拾った場合のデータ
レイドクラッシュ	レイドを拾い上げ	2	1	※21	30(×6)	×	×	5(×6)	①(×6)	×	×	×	※拾い失敗時の数値
ダイナミクスロー	レイドを拾い上げ	2	1	※21	120	×	×	13	⑥	×	×	×	※拾い失敗時の数値

名前	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
ジェットアップバー (弱)	※※※+弱歩	4	8	29	140(80)	立・屈 上・下	17(3)	①	/8	○	○	○	持続前半2フレーム間胸から上無敵 (投げられ判定あり)
ジェットアップバー (中)	※※※+中歩	4	16	28	160(100)	立・屈 上・下	19(3)	①	/8	○	○	○	
ジェットアップバー (強)	※※※+強歩	3	1・20	32	40+140(120)	立・屈 上・下	5+17(3)	①※①	/8	×	×	×	発生後4フレーム間全身無敵 (無敵後2フレーム間投げられ判定あり)
ジェットアップバー (EX)	※※※+必同押し	3	1・20	34	60+160(140)	立・屈 上・下	5+17(3)	①	/8	×	×	×	
マシンガンブロー (弱)	※※※※+弱歩	8	2・2・18	19	40+20+	立・屈 上	3+3+	②※①+	0	×	×	×	※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH時の数値。ヒット時は16 読み込み時、遅ダメージ1.25倍
マシンガンブロー (中) (追加)	※※※※+中歩	※15	1・	※24	20+	立・屈 上	0+	③+	0	×	×	×	※発生は1段目の数値 ※硬直はFINISH時の数値。ヒット時は16 読み込み時、遅ダメージ1.25倍
マシンガンブロー (強) (追加)	※※※※+強歩	※17・	1・4・	※30	20+20+	立・屈 上	3+0+	①※①+	0	×	×	×	
FINISH			4	60(40)	立・屈 上	3(3)	①	/16	×	×	×	×	読み込み時、遅ダメージ1.25倍
マシンガンブロー (EX) (1〜3段目)	※※※※+※・必同押し	16・	2・2・2・		40+20+20+	立・屈 上	3+3+0+	×	0	×	×	×	
4〜5段目			2・1・		20+20+	立・屈 上	3+0+	×	/16	×	×	×	
6段目		7・	4・		50(40)+	立・屈 上	3(3)+	×	/16	×	×	×	
FINISH		10	4	※28	40(40)	立・屈 上・下	3(3)	×	/16	×	×	×	※ヒット時は13
ダッキング	※※※※+※												
ストレート	ダッキング後歩	4	4	※19	160	立・屈 上	17	⑦	/16	○	○	○	※ヒット時は15
アッパー	ダッキング後歩	3	1・3	※25	50+130	立・屈 上	5+7	⑦※①	/16	○	○	○	※ヒット時は20
クロスカウンター (弱)	※※※※+弱歩	2	※68	19	80	(立・屈) (上・下)	19	⑦	/16	×	×	×	※数値はカウンター実行時
クロスカウンター (中)	※※※※+中歩	2	※49	19	100	(立・屈) (上・下)	19	⑦	/16	×	×	×	※数値はカウンター実行時
クロスカウンター (強)	※※※※+強歩	2	※29	19	130	(立・屈) (上・下)	19	⑦	/16	×	×	×	※数値はカウンター実行時
クロスカウンター (EX)	※※※※+必同押し	4	※29	19	40+120	(立・屈) (上・下)	3+7	/16	/16	○	○	○	※数値はカウンター実行時
ショートスイングブロー (弱)	※※※※+弱歩	17	3	13	90	立・屈 上	19	⑥	/16	○	○	○	
ショートスイングブロー (中)	※※※※+中歩	20	3	13	190	立・屈 上	19	⑥	/16	○	○	○	
ショートスイングブロー (強)	※※※※+強歩	23	3	13	190	立・屈 上	19	⑥	/16	○	○	○	
ショートスイングブロー (EX)	※※※※+必同押し	17・8・	2・4・		30+30+	立・屈 上	5+5+	×	/16	×	×	×	
3段目		10	4	15	40	立・屈 上・下	15	×	/8	○	○	○	
ロケットアッパー (1〜2段目)	※※※※※+歩	※51	3・5		130+60	立・屈 上・下	3+3+	×	/8	96 (2)			※第50フレーム、発生後54フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
3〜4段目		12・	3・8・	※	(80)+60+	立・屈 上・下	③(3)+	×	/8	4段目までで3ヒット以下の場合、モーション終了。硬直は39			
5段目		18・	3・		80+	立・屈 上・下	3	×	/16	※4段目までで3ヒット以上した場合、5段目以降に移行			
6〜11段目			2・3(×5)・		20(×6)・	立・屈 上・下	0(×6)+	×	/16				
12段目			1	31	30	立・屈 上・下	3	×	/16				
ローリングサンダー (1段目)	※※※※※+歩	※52	2	6	140	立・屈 上	3+	×	/8	112 (1)			※第50フレーム、発生後47フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
ローリングサンダー (2〜3段目)	※※※※※+歩	(3・8)×(3・)	(4・4)×(3・)	5(×3)・	40(×6)・	立・屈 上	5(×6)+	×	/16				2ヒットを1セットとして17する。数値は最大3回のもの
アッパー		4	6	20	170(60)	立・屈 上	3(3)	×	/16				
コークスクリューブロー (1段目)	※※※※※+歩	※51	2	150	立・屈 上	0+	×	/4	80 (3)				※第50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
2段目			2	50	立・屈 上	0+	×	/8					
3段目			2	40	立・屈 上	0+	×	/8					
4段目			2	30	立・屈 上	0+	×	/16					
5段目			2	24	20	立・屈 上	0	×	/16				

リュウ

選手名・特殊技	コンボ	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロック	スタン増	ゲージ増	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち強め	3	3	5	30	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
ボティブロー	近距離立ち中め	5	4	10	110	立・屈	上	7	④	×	○	○	
アッパー	近距離立ち強め	4	4	17	130 (100)	立・屈	上(上・下)	15 (13)	⑦(⑥)	×	○	○	
ジャブ	遠距離立ち強め	4	3	4	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
正拳突き	遠距離立ち中め	5	4	9	100	立・屈	上	11	④	×	○	○	
フック	遠距離立ち強め	11	3	18	130	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	TC (→立ち強め)
ジャブ	しゃがみ中め	3	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中め	5	4	7	90	立・屈	上・下	7	④	×	○	○	
突き上げアッパー	しゃがみ強め	5	5	19	130	立・屈	上・下	13	⑦	×	○	○	
鋭角割り	●+中め	14	1・11	9	40+50	立	上	9+7	⑤+①	×	×	×	
鋭角強め	●+強め	18	2・4	13	70+80	立・屈	上	7+7	④+④	×	×	×	
膝割り	近距離立ち中め	4	5	11	110	立・屈	上	11	④	×	○	○	
ローキック	立ち強め	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
横蹴り	遠距離立ち中め	6	4	15	90	立・屈	上	9	④	×	×	×	
回し蹴り	立ち強め	8	5	18	140	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	
キック	しゃがみ強め	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
くるぶしキック	しゃがみ中め	7	5	16	80	屈	下	3	④	×	○	○	
足払い	しゃがみ強め	7	5	25	130	屈	下	3	⑦	×	×	×	
回し蹴り	TC強め	6	5	22	60	立・屈	上	3	①	×	×	×	TC (遠距離立ち強め→)
肘落とし	垂直ジャンプ強め	4	着地まで	5	60	立・屈	上	7	④	×	×	×	
ストリート	垂直ジャンプ中め	5	5	1	100	立	上	11	⑥	×	×	×	
水キック	垂直ジャンプ強め	6	3		140	立	上	15	⑦	×	×	×	
膝割り	垂直ジャンプ強め	4	19		50	立	上	7	①	×	×	×	
前蹴り	垂直ジャンプ中め	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
空中回し蹴り	垂直ジャンプ強め	6	5		130	立	上	13	⑦	×	×	×	
肘落とし	斜めジャンプ強め	4	着地まで	5	立	上	7	⑦	⑤+①	×	×	×	
すくい突き	斜めジャンプ中め	4	2・6		50+50	立	上	7+7	⑥+①	×	×	×	
ストリート	斜めジャンプ強め	6	6		140	立	上	15	⑦	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ強め	4	10		50	立	上	5	①	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ中め	5	6		90	立	上	9	④	×	×	×	
飛び蹴り	斜めジャンプ強め	6	4		120	立	上	13	⑦	×	×	×	
ストリート	リープアタック	15	9	6	40	立	上	3	①	×	×	×	
気合	バーナリアクション		65	0	×	×	×		別表参照	×	×	×	
膝払い投げ	ロー+中立or●入り投げ	2	1	≧21	120	×	×	9	⑧	×	×	×	※投げ失敗時の数値
								15	⑩	×	×	×	※投げ失敗時の数値

近距離 (近距離・ガード)														
技名	コマンド	発生	待機	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打TC	必殺C	SAC	備考	
討打ち(ひじうち)	近距離立ち強め	2	1	5	30	立・屈	上・下	5	①	×	○	○	TC (→立ち中め)	
完歩き(びくどき)	近距離立ち強め	9	1	15	60+70(60)	立・屈	上	9+7(3)	⑦+①	×	○+×	○+×	TC (→立ち強め)	
背走(しょうどき)	近距離立ち強め	2	2	2	25	立・屈	上・下	5	⑧	×	×	×	TC (→立ち中め)	
背走(きんせきしょうどき)	立ち強め	6	2	6	70(65)	立・屈	上	11(9)	⑧	×	×	×	TC (→立ち中め)	
強襲(けいせんちゅう)	近距離立ち強め	13	4	14	70(65)	立・屈	上	5(3)	⑧	×	○	○	→近距離	
平刀(しめとう)	しゃがみ強め	3	3	3	20	立・屈	上・下	3	①	×	○	○		
膝降き(ひざぐさき)	しゃがみ中め	9	7	9	70	立・屈	上・下	7	⑤	×	○	○		
斬斬(あこわり)	しゃがみ強め	8	3	18	110(100)	立・屈	上	15	⑦	×	×	×	HJキャンセル可能	
追車(おしぐるり)	しゃがみ中め	8	3	31	80	立・屈	上	17	⑧	×	×	×		
追車(おしぐるり)	しゃがみ中め	8	1	18	10	30(30)	立・屈	上	5+8(7)	⑧+①	×	○+×	○+×	TC (近距離立ち強め→→立ち強め) TC (近距離立ち強め→→しゃがみ強め)
天鼓(てんこ)	立ち強め	5	1	6	22	50+70(60)	立・屈	上	3(2)	⑧	×	×	×	TC (→立ち中め)
突き振り(つきり)	立ち強め	4	4	6	20	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	×	TC (立ち強め→→立ち強め)
刺し抜(ししど)	立ち中め	5	4	14	100	立・屈	上	11	④	×	○	○	○	TC (立ち強め→→立ち強め)
強突(きんせき)	近距離立ち強め	9	3	21	110	立・屈	上	13	⑦	×	×	×	×	ヒット時のHJキャンセル可能。TC (しゃがみ強め→)。TC (立ち中め→)
強突(きんせき)	しゃがみ強め	5	3	5	20	屈	下	3	①	○	○	○	○	
強突(きんせき)	しゃがみ中め	6	5	11	70	立・屈	上	3	⑤	×	×	×	×	
強突(きんせき)	しゃがみ強め	10	2	24	100	屈	下	3	⑤	×	×	×	×	TC (近距離立ち強め→立ち中め→→立ち強め) TC (近距離立ち強め→→立ち強め)
突き振り(つきり)	→強め	5	4	8	20	立・屈	上・下	3	①	○	×	×	×	TC (立ち中め→)
強突(きんせき)	→強め	27	3	83	80(70)	立・屈	上	13	④	×	×	×	×	TC (→立ち中め) ※しゃがみ強め時4
強突(きんせき)	→強め	13	2	13	70	立・屈	上	5	④	×	×	×	×	TC (→→→強め)
強突(きんせき)	→強め	12	1	20	130	立・屈	上	17	⑦	×	×	×	×	※しゃがみ強め時は2
強突(きんせき)	→強め	6	11	9	70	屈	下	3	①	×	×	×	×	※ガードブロッキング時は18
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	50	立	上	7	③	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	5	7	7	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	4	9	地まで	50	立	上	5	①	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	5	7	70(60)	立	上	5	9	④	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	10	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ強め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	19	60	立	上	5	①	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	6	13	80(70)	立	上	11(9)	④	×	×	×	×	×	
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	5	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	3	9	地まで	40	立	上	5	①	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中め)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	7	13	70(60)	立	上	5	9(7)	④	×	×	×	×	TC (ジャンプ強め→)。TC (斜めジャンプ強め→)
飛び手刀	屈中ジャンプ強め	11	3	110(95(90))	立	上	13(9(11))	⑧	×	×	×	×	×	攻撃力3段階強化
飛び手刀	屈中ジャンプ強													

間時周 (クナイ) (弱/中/強)	●●●●●+●	●50/51/52-0.2	1・1・1	32	60(×3)+	上	下	3(×3)	×	/16	80 (1)	※強制50フレーム。発生後(50/51/52)フレーム間移動。相手行動不能時強50フレーム
左右移動					40(×4)	立・上	上	5(×4)	×			
FINISH					140	立・上	上	7	×			

才口

実戦・特異技													
技名	コマンド	発生	持続	繰直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
打ち上げ突き	近距離立ち弱め	2	1	5	35	立・屈	上・下	3	①	×	×	○	
打ち上げ突き	近距離立ち中歩	5	2・2	16	40+40	立・屈	上	5+5	(4+4)	×	○+○	○+○	HJキャンセル可能
平手突き	遠距離立ち弱め	4	1	10	30	立・屈	上・下	3	①	×	×	○	
平手突き	遠距離立ち中歩	8	4	12	80	立・屈	上	3	①	×	×	○	
わらわの押(あの)	立ち強攻	17	1・2	19	60+80	立・屈	上	7+7	(8+1)	×	×	×	
平手突き	しゃがみ弱め	7	2	9	30	立・屈	上・下	3	①	※○	○	○	※キャンセルできるタイミングが遅いため、連続ヒットしない
貫き突き	しゃがみ中歩	7	6	12	65	立・屈	上・下	3	④	×	×	○	
払い手刀	しゃがみ強め	6	4	18	120	立・屈	上・下	11	⑦	×	×	○	
まわし封	●+中歩	8	2	18	90	立・屈	上	13	④	×	×	×	
膝蹴り	近距離立ち弱め	2	2	4	40	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	TC (→立ち中歩)
打ちこみ膝	近距離立ち中歩	4	3	15	110	立・屈	上	11	④	×	×	○	
前蹴り	遠距離立ち弱め	3	1	35	8	立・屈	上・下	3	①	×	○	○	
はね出し蹴り	遠距離立ち中歩	7	6	12	190	立・屈	上	13	④	×	×	×	
首回り足刀(くひかりそくとう)	立ち強攻	7	4	17	120	立・屈	上	19	⑦	×	×	×	
膝み蹴り	しゃがみ弱め	4	2	9	20	屈	下	3	①	×	○	○	
膝み蹴り	しゃがみ中歩	6	4	11	80	屈	下	3	④	×	×	○	
足払い	しゃがみ強め	10	2	20	100	屈	下	3	⑦	×	×	×	
打ちこみ膝	TC中歩	7	3	15	50	立・屈	上	5	⑥	×	×	×	TC (近距離立ち弱め→)
飛び手刀	垂直ジャンプ強め	3	12	60	60	立・屈	上	5	①	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ中歩	5	6	9	110	立	上	9	④	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ強め	7	6	4	140	立	上	13	⑦	×	×	×	
飛び手刀	垂直ジャンプ弱め	2	10	60	60	立	上	7	①	×	×	×	
飛び膝	垂直ジャンプ中歩	4	8	110	立	上	11	④	×	×	×	×	
飛び膝	垂直ジャンプ強め	5	5	140	立	上	15	⑦	×	×	×	×	
飛び膝	垂直ジャンプ弱め	7	17	60	60	立	上	7	①	×	×	×	
回転封鎖とし	斜めジャンプ強め	10	8	100	100	立	上	11	④	×	×	×	
回転封鎖とし	斜めジャンプ中歩	3	4	13	60	立	上	5	①	×	×	×	
突撃落とし(まぶたとし)	斜めジャンプ強め	9・4	2・2	100+40	60	立	上	9+9	(7+1)	×	×	×	
飛び膝	斜めジャンプ弱め	3	6	100	立	上	9	④	×	×	×	×	
飛び膝	斜めジャンプ中歩	5	3	120	立	上	13	⑦	×	×	×	×	
仏跳躍(ぶつちやうしゅう)	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	①	×	×	×	
蹴る	パーソナルアクション				0			×	別表参照	×	×	×	
抱け	レバー●+入れ投げ	2	1	※21	120	×	×	15	⑩	×	×	×	※投げ失敗時の数値
首の両肩	レバー●+入れ投げ	2	1	※21	30(x6)	×	×	5(x6)	⑦(x6)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
首の両肩	投げ投げ	2	1		180	×	×	15	(8)	×	×	×	

球種	スローバースーツ	選手名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
仁王(強)	●●●●●+空歩	9	2	29	40(40)+70	立・屈	上・下	7+7+9	●(+●)(+) (+●)	x	/16	○			【ゲージ増加】の1は、読み部分
仁王(中)	●●●●●+空歩	10	2	29	50+50+70	立・屈	上・下	7+7+9	●(+●)(+) (+●)	x	/16	○			【ゲージ増加】の1は、読み部分
仁王(強)	●●●●●+空歩	11	2	29	60+60+70	立・屈	上・下	7+7+9	●(+●)(+) (+●)	x	/16	○			【ゲージ増加】の1は、読み部分
鬼ヤンマ(弱)	●タメ●●+空歩	6	10	29	140(80)(40)	立・屈	上・下	15(3(3))	●(1)	/16		○(x)			
鬼ヤンマ(中)	●タメ●●+空歩	6	17	30	160(100)(40)	立・屈	上・下	15(3(3))	●(1)	/16		○(x)			
鬼ヤンマ(強)	●タメ●●+空歩	7	1	1	120+80+	立・屈	上・下	19(+3)	●(+1)+	/16		○			攻撃判定4ヒット中、最大2ヒットまで当たる
3段目					1		(80)+	立・屈	上・下	(3)+	(1)+	/16	x		1段目を飛ばせ得る
4段目					20	40		立・屈	上・下	3	(1)	/16	x		■1-4段目、2ヒットした時点でこの数値に移行
鬼ヤンマ(EK)(1~2段目)	●タメ●●+空同時押し	5	3・1・	33	70+60+	立・屈	上・下	15(+3)	x	/16		○			
3段目					1		60+	立・屈	上・下	3+	x	/16	x		
4段目					20	※43	30	立・屈	上・下	3	x	/16	○		
日輪掌(0度)	●タメ●●+空歩	14	※1	27	50	立・屈	上・下	7	③	/16	○				●弾発射(15フレーム目)、判定出現は17フレーム後
日輪掌(30度)	●タメ●●+空歩	14	※1	25	50	立・屈	上・下	7	④	/16	○				●弾発射(15フレーム目)、判定出現は17フレーム後
日輪掌(60度)	●タメ●●+空歩	12	※1	23	60	立・屈	上・下	11	①	/16	○				●弾発射(13フレーム目)、判定出現は17フレーム後
日輪掌(EK)(貫通)	●タメ●●+空同時押し	14	※1	27	50+50	立・屈	上・下	7+7	x	/16	○				コマンド入力時に相手が地上にいる場合
日輪掌(EK)(総め)	●タメ●●+空同時押し	20	※1	37	50+50	立・屈	上・下	7+7	x	/16	○				コマンド入力時に相手が空中にいる場合
人柱送り(弱)	●タメ●●+空歩	27・3	3・3	※13	50+50	立・屈	上・下	5+5	②(+①)	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
人柱送り(中)	●タメ●●+空歩	31・3	3・3	※13	60+50	立・屈	上・下	5+5	③(+①)	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
人柱送り(強)	●タメ●●+空歩	34・3	3・3	※13	70+60	立・屈	上・下	5+5	③(+①)	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
人柱送り(EK)	●タメ●●+空同時押し	31・2・1	6・3・3	※13	65+65+75	立・屈	上・下	5+5+5	x	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
人柱送り(空中)(弱・中・強)	空中で●●●●●+空	8・2・	※3・3		40+40+	立・屈	上・下	5+5	③(+①)+	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
3〜4段目		2・8・	1・1・	※	20+20+	立・屈	上・下	0+0+	①(+①)	/16	x				●ボタン連打しない場合ここで終了→13(ヒット時は2)
5ヒット目以降(最大8ヒット)	ボタン連打	8・	1・	※13	20+	立・屈	上・下	0	①+	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
EK入替り(空中)	空中で●●●●●+空同時押し	8・2・	※3・3		45+45+	立・屈	上・下	5+5+	0	/16	x				●ボタン連打しない場合ここで終了→13(ヒット時は2)
3〜4段目		2・8・	1・1・	※	25+25+	立・屈	上・下	0+0+	x	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
5ヒット目以降(最大9ヒット)	ボタン連打	8・	1・	※13	25+	立・屈	上・下	0	x	/16	x				●撃地後のスキ(セイト時2)
鬼魂力	●タメ●●●●●+空歩	※67													
即き付け(弱・中・強)	※	4・7・10	1・1・1	18-22-25	40×8+	x	x	0+	x	/16		104(1)			●発生後50フレーム、発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
取っ飛出し					180	x	x	0	x	/16					●仁王コマンド場合、発生8・持続2・硬直36
鬼魂空中炸裂拳	●タメ●●●●●+空空中でキ														
即き付け(弱・中・強共通)		5	4		60×3+	x	x	0+	x	/16					
とどめ					170	x	x	0	x	/16					
鬼神脚(さんしんい)	●タメ●●●●●+空同時押し	※62	1	25	400	x	x	0	x	/16					●弾転50フレーム、発生後62フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
夜行術(弱・中・強)	●タメ●●●●●+空	※78	1	19	55×4	立・屈	上・下	3(×4)	x	/16	88(3)				●弾転50フレーム、発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
夜行術(強)びょうおふだま)	●タメ●●●●●+空同時押し	※76	1	37											●弾転50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
空中セイト時					70×n	立・屈	上・下	3×n	x	/4(8)					ゲージストックMAX時のみ発動可能。
地上3ヒット時					70(×12~13)	立・屈	上・下	3(×12~13)	x	/4(8)					
天狗石	●タメ●●●●●+空	※67												112(1)	●弾転50フレーム、発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
岩(大)					40	立・屈	上・下	0	x	/16					
岩(小)					20	立・屈	上・下	0	x	/16					
天狗見石(てんぐみだれい)	●タメ●●●●●+空同時押し	※67													●弾転50フレーム、発生後50フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
岩(大)					40	立・屈	上・下	0	x	/16					
岩(小)					20	立・屈	上・下	0	x	/16					
岩の壁片(大)					20	立・屈	上・下	0	x	/16					

エレナ

選手名・特長技	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
デューク/スピン	立ち弱キ	5	4	10	40	立・屈	上・下	5	(4+1)	×	○	×	
ネックカッター	立ち中キ	6	2・3	19	40+60	立・屈	上	9+7	(4+1)	×	○+×	○+×	
ラウンドキック	立ち強キ	13	4	19	140	立・屈	上	17	(7)	×	○	○	TC (一立ち強キ)
クラウチングフロント	しゃがみ弱キ	4	4	7	40	立・屈	上・下	5	(1)	×	○	○	
クラウチングフロント	しゃがみ中キ	6	6	10	90	立・屈	上・下	7	(4)	×	○	○	
レックアップパー	しゃがみ強キ	7	2	23	110	立・屈	上	17	(7)	×	×	×	
ハンドスタンディック	●+中キ	15	4	18	100	立	上	13	(4)	×	×	×	TC (立ち中キ→)
レックアップパー	TCしゃがみ強キ	6	2	27	40	立・屈	上	5	(8)	×	×	×	
スタンダーロー	立ち弱キ	3	4	6	40	立・屈	上・下	3	(1)	×	○	○	
リフトレック	立ち中キ	7	2	17	90	立・屈	上	7	(4)	×	×	×	TC (→しゃがみ強キ)
クラウチングステップ	立ち強キ	10・3	●3・4	11	130	立・屈	上	13	(7)	×	×	×	※どちらか1ヒットのみ
クラウチングサイドロー	しゃがみ弱キ	4	4	8	40	屈	下	3	(1)	×	○	○	
クラウチングサイドミドル	しゃがみ中キ	8	3	13	70	屈	下	3	(4)	×	×	×	
ルートブレイク	しゃがみ強キ	11	2	26	100	屈	下	3	(7)	×	×	×	
スライディング	●+強キ	12	6	24	100	屈	下	3	(7)	×	×	×	
ハンドスタンディック	●+中キ	11	8	16	90	立	上	7	(4)	×	×	×	
クラウチングロー	●+強キ	12	6	24	140	立・屈	上	17	(7)	×	×	×	
ラウンドステップ	TC強キ	16・3	●3・4	11	60	立・屈	上	5	(9)	×	×	×	TC (立ち強キ) ※どちらか1ヒットのみ
ニータック	ジャンプ弱キ	4	10	50	立	上	7	(1)	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中キ)
ハイジャベリン	ジャンプ中キ	6	5	100	立	上	13	(4)	×	×	×	×	TC (→ジャンプ強キ)
ハインバット	ジャンプ強キ	●6	3	120	立	上	11	(7)	×	×	×	×	初めジャンプ時は7
ジャンプキック	ジャンプ弱キ	5	8	50	立	上	7	(1)	×	×	×	×	
ロージャベリン	ジャンプ中キ	7	6	90	立	上	9	(4)	×	×	×	×	
オーバーヘッドキック	ジャンプ強キ	9	2・4	40+110	立	上	3+13	(1+7)	×	×	×	×	
ハインバット	TCジャンプ強キ	3	4	60	立	上	3	(1)	×	×	×	×	TC (→ジャンプ中キ)
ハイジャベリン	TCジャンプ中キ	4	8	50	立	上	3	(1)	×	×	×	×	TC (→ジャンプ弱キ)
ニータック	リアアタック	15	10	5	40	立	上	3	(1)	×	×	×	
逆立ち(逆立ち)	バーソナルアクション	18	3	5+	屈	下	0	(1)	×	×	×	×	
(逆立ち)		17	3	82	5	立	上	0	(1)	×	×	×	
レックリフトスロー		2	1	●21	120	×	×	13	(5)	×	×	×	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
スクラッチホイール (弱)	●●●+強キ	6	●	●31	130	立・屈	上・下	13	(7)	/8	×	×	※重撃後のスピンは10
スクラッチホイール (中)	●●●●+中キ	4	3・2	●36	90+60	立・屈	上・下	13+3	(7+1)	/8	○+×	×	※重撃後のスピンは4.54-1秒間は下半身崩壊。●重撃後のスピンは10
スクラッチホイール (強)	●●●●●+強キ	3	2・2・3	●40	90+40+40	立・屈	上・下	13+3+3	(11+1+1)	/16	○+×	×	※重撃後のスピンは10
					100+40	立・屈	上・下	13+3+	×	/16	×	○	

(図解中：後)	1(x3)・	1(x3)・	60(x3)+	立・屈	上・下	0	x	/B			正方向でヒットしたとは当たらない部分
(図解中：後)	1・	1・	40+	立・屈	上・下	0	x	/B			正方向でヒットしたとは当たらない部分
(図解中：後)	1(x4)・	1(x4)・	40(x4)+	立・屈	上・下	0	x	/16			正方向でヒットしたとは当たらない部分
FINISH	2	3	※9 130	立・屈	上・下	0	x	/16			※着地後のスキ
図解段	※1 38	2 490	x	x	0	x					※鋭角50°フレーム、発生後55フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム
図解回転斬	※4・※4※4同時押し	※74 6	※58 370(300)	立・屈	x	15(15)	x	/4			※鋭角58°フレーム、発生後78フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム ※暴走発生後のスキ
攻撃部分	6	1・2・2・2 2・2・2・2	55+55+40+55+55+40	立・屈	上・下	3+3+3+3	x	/B			
		2・2・2・2	40+40+40+40	立・屈	上・下	3+3+3+3	x	/B			

ケン

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
肘打ち	近距離立ち強め	3	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	x	○	○	
ボディブロー	近距離立ち中め	4	4	10	100	立・屈	上	7	⑥	x	○	○	TC (→立ち強め)
アッパー	近距離立ち強め	6	3	15	130	立・屈	上	15	⑦	x	○	○	
ジャブ	遠距離立ち中め	5	3	4	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
正拳突き	遠距離立ち中め	6	3	10	90	立・屈	上	11	⑥	x	x	x	
フック	遠距離立ち強め	9	3	15	130	立・屈	上	13	⑦	x	x	x	
ジャブ	しゃがみ弱め	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中め	5	4	7	60	立・屈	上・下	7	⑥	x	○	○	
突き上げアッパー	しゃがみ強め	7	5	17	130	立・屈	上・下	13	⑦	x	○	○	
アッパー	TC強め	3	3	15	60	立・屈	上	5	①	x	○	○	TC (近距離立ち中め→)
ローキック	立ち弱め	4	4	7	40	立・屈	上・下	3	①	x	x	x	
膝払い蹴り	立ち中め	9	7	16	110	立・屈	上	15	⑥	x	x	x	発生後12フレーム間ボタン押しっぱなしで、かかと割りへ移行
文字通り	立ち強め	11	6	19	150	立・屈	上	11	⑦	x	x	x	
キック	しゃがみ弱め	5	3	7	20	屈	下	3	①	○	○	○	
くるぶしキック	しゃがみ中め	6	5	17	85	屈	下	3	⑥	x	○	○	
足払い	しゃがみ強め	6	5	26	130	屈	下	3	⑦	x	x	x	
踏み込み前蹴り	●+中め	16	4	15	80	立・屈	上	7	⑦	x	x	x	
肩裏かかと割り	立ち中強押しっぱなし	25	2・2	10	60+80	立	上	7+7	(5+1)	x	x	x	
肩裏かかと割り	●+中め	18	2・2	10	60+80	立	上	7+7	(5+1)	x	x	x	
肩裏かかと落とし	●+強め	30	5	※14	120(90)	立	上	11(9)	⑦(①)	x	x	x	14フレーム目にボタンが押されているとフェイントへ移行 ※空振り時18
お膝とし	膝連ジャンプ弱め	5	3	8	60	立	上	7	①	x	x	x	
ストレート	膝連ジャンプ中め	7	5	10	100	立	上	11	⑥	x	x	x	
水平チョップ	膝連ジャンプ強め	7	3	130	立	上	15	⑦	x	x	x	x	
膝蹴り	膝連ジャンプ弱め	5	19	50	立	上	7	①	x	x	x	x	
前蹴り	膝連ジャンプ中め	5	6	90	立	上	9	④	x	x	x	x	
空中回り蹴り	膝連ジャンプ強め	7	5	150	立	上	13	⑦	x	x	x	x	
肘打ちとし	鉤めジャンプ弱め	4	3	8	60	立	上	7	①	x	x	x	
ストリート	鉤めジャンプ中め	6	5	100	立	上	11	⑥	x	x	x	x	
ストリート	鉤めジャンプ強め	6	4	130	立	上	15	⑦	x	x	x	x	
飛び蹴り	鉤めジャンプ弱め	4	10	50	立	上	5	①	x	x	x	x	
飛び蹴り	鉤めジャンプ中め	5	6	90	立	上	9	④	x	x	x	x	
飛び蹴り	鉤めジャンプ強め	6	4	125	立	上	13	⑦	x	x	x	x	
ストリート	リープアタック	15	8	7	40	立	上	3	①	x	x	x	
蹴突	パーソナルアタクション	15・9	1・1	27	5+5	立・屈	上・下	3+3	①	x	x	x	
背払い投げ	レバ→入れ投げ	2	1	※21	x	x	x	3	②	x	x	x	※投げ失敗時の数値
抱き蹴り	レバ→入れ投げ	2	1	※21	110	x	x	15	②	x	x	x	※投げ失敗時の数値
膝割り	レバ→曲立投げ	2	1	※21	40(x6)	x	x	3(x6)	①(x6)	x	x	x	※投げ失敗時の数値

必殺技・スーパーアーツ

[illegible]

ショーン

種名	コマンド	発生	持続	破壊	攻撃力	ガード	ブロックング	スタン連続	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ボディブロー	近距離立ち中め	4	5	10	90	立・屈	上	9	④	×	○	○	TC (→立ち強め)
アッパー	近距離立ち強め	5	5	15	120	立・屈	上	19	⑦	×	○	○	TC (→●+握り)
ジャブ	立ち強め	3	2	5	20	立・屈	上・下	③	①	○	○	○	
フストレート	遠距離立ち中め	4	5	13	80	立・屈	上	11	④	×	×	×	
ルーキーフック	近距離立ち強め	9	4	19	120(100)	立・屈	上	11	⑥	×	×	×	
ジャブ	しゃがみ強め	4	3	5	20	立・屈	上・下	3	①	○	○	○	
ジャブ	しゃがみ中め	5	4	7	80	立・屈	上・下	⑦	④	×	○	○	
変身上げアッパー	しゃがみ強め	20	2・5	※22	50+60	立・屈	上・下	5・3	(5+4)	×	×	×	TC (近距離立ち強め→) ※空振り時25
シェン・ムチキ	TC●+握り	21	2・5	※22	60+80	立	上	7・7	(⑧+1)	×	×	×	※空振り時25
シェン・ムチキ	●+強め	20	2・5	※22	60+80	立	上	7・7	(⑧+1)	×	×	×	
ニーキック	近距離立ち強め	5	5	10	145	立・屈	上	11	⑦	×	○	○	
ローキック	立ち強め	4	4	7	30	立・屈	上・下	3	①	×	×	×	
クローズキック	立ち中め	6	4	15	90	立・屈	上・下	5	⑥	×	×	×	
マッドスキック	遠距離立ち強め	5	4	25	120(100)	立・屈	上	11(9)	④	×	×	×	
キック	しゃがみ強め	5	3	7	20	屈	上	3	①	○	○	○	
クルブスキック	しゃがみ中め	7	5	17	70	屈	下	3	④	×	○	○	
アシバライ	しゃがみ強め	8	5	26	120	屈	下	3	⑦	×	×	×	
カマシライキック	TC強め	3	5	13	50	立・屈	上	③	③	×	×	×	TC (近距離立ち中め→)
ローリングバット	●+強め	15	5	18	90(70)	立・屈	上	9	⑥	×	×	×	
エルボーアタック	垂直ジャンプ弱め	5	5	40	立	上	7	①	×	×	×	×	
ストレート	垂直ジャンプ中め	6	5	90	立	上	11	④	×	×	×	×	
チョップ	垂直ジャンプ強め	7	3	130	立	上	15	⑦	×	×	×	×	
ジャンプニー	垂直ジャンプ弱め	5	19	40	立	上	7	①	×	×	×	×	
フロントトゥック	垂直ジャンプ中め	6	5	90	立	上	9	⑥	×	×	×	×	
ラウンドキック	垂直ジャンプ強め	7	5	130	立	上	13	⑦	×	×	×	×	
エルボーアタック	斜めジャンプ弱め	4	5	50	立	上	7	①	×	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ中め	5	5	90	立	上	9	④	×	×	×	×	
ストレート	斜めジャンプ強め	6	4	130	立	上	13	⑦	×	×	×	×	
ジャンプニー	斜めジャンプ弱め	4	10	50	立	上	5	①	×	×	×	×	
ジャンプキック	斜めジャンプ中め	5	6	90	立	上	9	⑥	×	×	×	×	

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
ジャンプキック	斜めジャンプ強	6	4	7	110	立	上	13	7	x	x	x	
ストリート	リープアタック	15	8	7	40	立	上	3	0	x	x	x	
ボールを投げ	バレーキックアクション	30	1	20	5	立・屈	上・下	x	0	x	x	x	ボール投げ成功時の数値
ヤオイスルー	バレーキック+入目投げ	2	1	21	120	x	x	11	0	x	x	x	※投げ失敗時の数値
トモスルー	バレーキック+入目投げ	2	1	21	140	x	x	5	0	x	x	x	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
リュウビキック (弱)	※※※+強	25	8	15	120	立	上	19	0	/8	x	x	
リュウビキック (中)	※※※+中	25	8	15	120	立	上	19	0	/8	x	x	
リュウビキック (強)	※※※+強	25	8	15	120	立	上	19	0	/8	x	x	
リュウビキック (EX)	※※※+必殺技押し	27	2・2	2	60+70+	立	上	7+7+	x	/16+16+	x	x	
トルネード (弱)	※※※+強	11・4	2・2	21	50+50	立・屈	上	5+5	0+0	/8+16	x	x	
トルネード (中)	※※※+中	14	4	21	50+	立・屈	上	5+	0+	/8	x	x	
トルネード (強)	※※※+強	6・8	2・2	21	50+50	立・屈	上	5+5	0+0	/16	x	x	
トルネード (EX)	※※※+必殺技押し	8・6・6	4・4・2	21	40+40+40	立・屈	上	5+5+5	0+0+0	/16	x	x	
ショーンタックル (弱/中/強)	※※※+※ (押し掛け)	18/22/26	2	28	100+80	屈	下	11+7	0+0	x	x	x	ボタンチェック (17/21/25) フレーム目。※失敗時
ショーンタックル (EX)	※※※+必殺技押し (必殺)	28	2	28	40(4+)	屈	下	7(4+)	x	x	x	x	ボタンチェック27フレーム目。
ドラゴンスマッシュ (弱)	※※※+強	5	※6	36	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	0	/8	0	0	※失敗時
ドラゴンスマッシュ (中)	※※※+中	7	※6	39	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	0	/8	0	0	※前2フレーム間、弱より上強 (投げられ判定あり)
ドラゴンスマッシュ (強)	※※※+強	9	※9	42	130(90)	立・屈	上・下	11(7)	0	/8	0	0	※前2フレーム間、弱より上強 (投げられ判定あり)
ドラゴンスマッシュ (EX)	※※※+必殺技押し	8	1・1	42	90+90(60)	立・屈	上・下	11+7	x+x	/8+16	0+x	0	発生中強。持続中、弱より上強
前屈 (弱)	※※※+強	2	※17	9	0	立	上	0	x	/16	x	x	※投げられ判定。押し判定なし
前屈 (中)	※※※+強	2	※27	9	0	立	上	0	x	/16	x	x	※投げられ判定。押し判定なし
前屈 (強)	※※※+強	2	※41	9	0	立	上	0	x	/16	x	x	※投げられ判定。押し判定なし
ハダバースト	※※※※※+※	※52	1	61	280	立・屈	上	9	x	/16	72 (3)	0	※強50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム
ショウリュウキョウ	※※※※※+※	※51	2・7	1	80+50+	立・屈	上・下	0+	x	/4+8	96 (2)	0	※強50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム
連打 (ループ3回)		18	※2・2・2	36	35+35+40+	立・屈	上・下	0+	x	/16	0	0	※強50フレーム、発生後51フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム
ハイパードルネード	※※※※※+※	※52	14・5・1	※53	20+40+60+	立・屈	上・下	0+	x	/8	120 (1)	0	※強50フレーム、発生後53フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム
殴り部分		6・7・8	1・2・2	22	60+60+60+	立・屈	上・下	3+3+3+	x	/16	0	0	1回目がヒットしない。2回目以降は出ない
トルネード部分		5・3	2・2	22	60+60+	立・屈	上・下	3+3+	x	/16	0	0	※失敗時の数値
リュウビキック部分		9	4・5	22	60+100	立・屈	上	19+3	x	/16	0	0	※失敗時の数値

ネクロ

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
ネイルスティック	立ち強	5	1	8	30	立・屈	上・下	3	0	x	0	0	
フック	立ち強	8	1	12	50	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	
ネクロストレート	立ち強	15	1	20	100	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	
ジャブ	しゃがみ強	6	1	4	30	立・屈	上・下	3	0	x	0	0	
アンチ・エア・パンチ	しゃがみ強	8	1	12	60	立・屈	上・下	7	0	x	0	0	
ウィップストレート	しゃがみ強	16	1	22	90	立・屈	上・下	5	0	x	0	0	
エルボー	※+強	3	1	6	50	立・屈	上・下	5	0	x	0	0	
エルボー	※+強	4	2	10	70	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	
ネクロアッパー	※+強	11	1	15	130	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	
エルボーキョウ	※+強	9	1	14	140	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	
フック	TC中	5	1	15	50	立・屈	上・下	11	0	x	0	0	TC (※+強)
キック	立ち強	4	1	9	40	立・屈	上・下	5	0	x	0	0	
ネクロキック	立ち強	9	1	14	70	立・屈	上・下	9	0	x	0	0	
ラウンドバックキック	立ち強	18	1	24	110	立・屈	上・下	13	0	x	0	0	
クラウチングキック	しゃがみ強	6	1	8	35	屈	下	3	0	x	0	0	
レッグブレーカー	しゃがみ強	12	1	17	60	屈	下	3	0	x	0	0	
クラウチングラウンドキック	しゃがみ強	13	1	27	100	屈	下	3	0	x	0	0	
ニードラー	※+強	3	2	7	45	立・屈	上・下	7	0	0	0	0	TC (一立ち中)
ニードラー	※+強	5	1	10	80	立・屈	上・下	13	0	0	0	0	
ニードラー	※+強	12	1	16	140	立・屈	上・下	17	0	0	0	0	
ネイルスティック	両足ジャンプ強	5	6	7	30	立	上	7	0	x	x	x	
ネイルスティック	両足ジャンプ強	8	7	11	60	立	上	11	0	x	x	x	
フライングクロスチョップ	両足ジャンプ強	13	2	100	立	上	15	0	x	x	x	x	
フラインググニー	両足ジャンプ強	2	15	30	立	上	5	0	x	x	x	x	
ネクロバキック	両足ジャンプ強	10	4	70	立	上	9	0	x	x	x	x	
ラウンドバックキック	両足ジャンプ強	15	4	120	立	上	13	0	x	x	x	x	
フリンガーアタック	両足ジャンプ強	4	14	40	立	上	7	0	x	x	x	x	
フリンガーアタック	両足ジャンプ強	9	1	80	立	上	11	0	x	x	x	x	
フライングクロスチョップ	両足ジャンプ強	13	2	100	立	上	15	0	x	x	x	x	
フラインググニー	両足ジャンプ強	2	15	30	立	上	5	0	x	x	x	x	
ネクロバキック	両足ジャンプ強	10	4	70	立	上	9	0	x	x	x	x	
ラウンドバックキック	両足ジャンプ強	15	4	120	立	上	13	0	x	x	x	x	
ドリルキック30度	ジャンプ中+弱	9	4	50+15	立・屈	上・下	3+3	0+0	x	x	x	x	1ヒットした5フレーム後に再び攻撃判定が来る。最大2ヒット
ドリルキック45度	ジャンプ中+弱	9	4	60+20	立・屈	上・下	3+3	0+0	x	x	x	x	1ヒットした5フレーム後に再び攻撃判定が来る。最大2ヒット
ドリルキック90度	ジャンプ中+弱	9	4	80+20	立・屈	上・下	5+5	0+0	x	x	x	x	1ヒットした5フレーム後に再び攻撃判定が来る。最大2ヒット
フリンガーアタック	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	0	x	x	x	
両足を出す	バレーキック+入目投げ	21	4・2	23	5(2+)	立・屈	上・下	0	別発	x	x	x	ボタン押し続けると、発生の後4フレームと持続時間がループ
フライングクロスチョップ	バレーキック+入目投げ	2	1	21	120	x	x	13	0	x	x	x	※投げ失敗時の数値
フライングクロスチョップ	バレーキック+入目投げ	2	1	21	200	x	x	11	0	x	x	x	※投げ失敗時の数値
必殺技・スーパーアーツ													
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考
電磁プラスト (弱)	※※※+強 (連打)	6	2	※16	60+	立・屈	上	9+	0	/4	0	0	※ヒット時は7。最大1ヒット
2回目以降 (連打) 止まらぬループ		6	2	※16	60	立・屈	上(上)	5+	0	/4	0	0	※ヒット時は7。最大1ヒット
電磁プラスト (中)	※※※+中 (連打)	8	2	33	80+	立・屈	上	9+	0	/4	0	0	
2回目以降 (連打) 止まらぬループ		2・2	2・2	33	80	立・屈	上(上)	5+	0	/4	0	0	最大3ヒット
電磁プラスト (強)	※※※+強 (連打)	10	2	33	100+	立・屈	上	9+	0	/4	0	0	
2回目以降 (連打) 止まらぬループ		2(4)	2(4)	33	100	立・屈	上(上)	5+	0	/4	0	0	最大5ヒット
スネークフック (弱)	※※※+強	12	1	28	140	屈	x	11	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
スネークフック (中)	※※※+中	12	1	30	150	屈	x	13	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
スネークフック (強)	※※※+強	12	1	32	160	屈	x	15	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
ジャーマンスープレックス (弱)	相手の背後で※※※+強	12	1	28	200	立・屈	x	11	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
ジャーマンスープレックス (中)	相手の背後で※※※+中	12	1	30	240	立・屈	x	13	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
ジャーマンスープレックス (強)	相手の背後で※※※+強	12	1	32	280	立・屈	x	15	0+0	x	x	x	ゲージ増加の際は、強みの部分
トルネードフック (弱)	※※※+強	6・7	4・4	13	50+70	立・屈	上	7+5(7)	0+0	/16	x+0	x	
トルネードフック (中)	※※※+中	10・9	3・4	18	50+80	立・屈	上	7+5(7)	0+0	/16	x+0	x	
トルネードフック (強)	※※※+強	17・12	4・3	23	50+90	立・屈	上	7+7+	0+0	/16	x	x	
トルネードフック (EX)	※※※+必殺技押し	8・9・7	4・3・3	23	50+50+50	立・屈	上	3+3+3+	0	/16	x	x	※空回り時の数値。ヒット時-17。ガード時-34
フライングバスター (弱)	※※※+強	26	5	※17	120	立	上	11	0	/16	x	x	※ヒット時は21
フライングバスター (中)	※※※+中	26	5	※17	140	立	上	11	0	/16	x	x	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※発動後のスキは10
フライングバスター (強)	※※※+強	26	5	※17	160	立	上	11	0	/16	x	x	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※発動後のスキは10
フライングバスター (EX)	※※※+必殺技押し	24・4	5・4	※10	80+120	立	上	11+3	x	/16	x	x	発生から8フレーム目でジャンプ開始。 ※発動後のスキは10
ライジングコブラ (弱)	※※※+強	23	4	17	130	立	上	7	0	/16	x	x	※1回目空回り時は2回目以降は発生せず。硬直時間は14
ライジングコブラ (中)	※※※+中	25	4	17	150	立	上	9	0	/16	x	x	
ライジングコブラ (強)	※※※+強	27	4	17	170	立	上	11	0	/16	x	x	
ライジングコブラ (EX)	※※※+必殺技押し	25	2・2	17	100+110	立	上	11+3	x	/16	x	x	
連続スラム (1回目)	※※※+強	※58	4	1	160	立・屈	上・下	0+	x	/16	88 (1)	0	※強50フレーム、発生後58フレーム間無敵。相手行動不能状態56フレーム
2・3回目		3・3	3	1	30+40+	立・屈	上・下	0+	x	/16	0	0	
連打部分 (最大4回)		3・3	3	1	40+40+	立・屈	上・下	0+	x	/16(0)	0	0	
最後のぶっつけ		6	22	20	20	立・屈	上・下	0	x	/16(0)	0	0	
スラムダンス	※※※※※+強	※53	6	※8	120+120+	x	x	7+7+	x		104 (1)	0	※強50フレーム、発生後53フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム
ジャーマンスープレックス部分					260	x	x	7+7+	x			0	※失敗時の数値
フライングクロスチョップ部分					260	x	x	7+7+	x			0	※失敗時の数値
エレクトリックスネーク	※※※※※+強	※53	7・9	1・1	39	100+100+95	屈	下	9+9+9	x	/8	72 (2)	※強50フレーム、発生後53フレーム間無敵。相手行動不能状態50フレーム

ヒューゴー

技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
地面突き	立ち強	4	7	8	36	立・屈	上・下	5	0	0	x	x	
スパン	立ち強	10	7	※12	120	立・屈	上	13	0	x	x	x	※ヒット時は8
エルボー	立ち強	16	7	15	170	立	上	21	0	x	x	x	
地面突き	しゃがみ強	4	3	8	30	立・屈	上・下	3	0	0	0	0	
地面突き	しゃがみ強	7	5	12	90	立・屈	上・下	3	0	x	x	x	
ダイビングヘッドバット	しゃがみ強	13	10	※37	110(100)	立・屈	上・下	13(11)	0	x	x	x	※足元より「立ち」で立ち上がり

ローマフック	●+強※	14	4	※33	160	立・屈	上	21	⑦	×	×	×	×	※ヒット時は31
ロケット	立ち強※	5	4	9	50	立・下	下	3	①	×	×	○	○	
アンクルキック	立ち中※	9・14	2・4	※23	70・50	立・屈(立)	上	19・5	(5・⑦)	×	×	×	×	※ヒット時は20
ドロップキック	立ち強※ (レバー入れ)	21	3	※28	150	立	上	19	⑦	×	×	×	×	※レバー入れ時は27、硬直中に相手に背後に当たった場合は25
クラウンキック	しゃがみ強※	3	3	7	40	屈	下	3	①	×	×	○	○	
クラウンキック	しゃがみ中※	8	5	17	100	屈	下	3	①	×	×	×	×	
ヒッププレス	しゃがみ強※	11	23	※7	170	立・屈	上・下	13	⑦	×	×	×	×	※起き上がり方によって24〜38の間で可変
ヒッププレス(中級)					150	立	上	9	⑦					発生後24フレーム目から攻撃属性が中段に変化
フライングチョップ	ジャンプ強※	3	11	40	立	上	9	⑦	×	×	×	×	×	
フライングチョップ	ジャンプ中※	6	8	100	立	上	13	④	×	×	×	×	×	
フライングバスター	ジャンプ強※	11	5	150	立	上	17	⑦	×	×	×	×	×	
ニータック	ジャンプ中※	3	16	60	立	上	7	①	×	×	×	×	×	
ニータック	ジャンプ中※	5	7	100	立	上	11	④	×	×	×	×	×	
ドロップキック	ジャンプ強※	11	7	130	立	上	15	⑦	×	×	×	×	×	
ボディプレス	※前かがみ+しゃがみ+膝+膝手	9	10	0	立	上	17	⑦	×	×	×	×	×	※ボタンを押すタイミングによって可変
ニータック	レバー中※	15	10	5	40	立	上	3	⑦	×	×	×	×	
底衝	バーストフルアクション				0	×	×		別表参照	×	×	×	×	
ボディスラム	レバー入れ強※	2	1	※21	160	×	×	13	①					※投げ失敗時の数値
ネックハンギンググリー	レバー中立強※	2	1	※21	30(×8)	×	×	5(×8)	①(×8)					※投げ失敗時の数値
※属性・スーパーアーツ														
属性	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	フロッピング	スタン増加	ゲージ増加	タズリ	ゲージ	SAC	備考	
シュートダウンバククリカー(弱)	●●●●+強※	5	9	※30	180	×	×	15	(4・4)倍		×	×	※しゃがみ置地時27	
シュートダウンバククリカー(中)	●●●●+中※	17	10	※25	200	×	×	15	(4・4)倍		×	×	※しゃがみ置地時22	
シュートダウンバククリカー(強)	●●●●+強※	12	12	※29	220	×	×	15	(4・4)倍		×	×	※しゃがみ置地時26	
ムーンサルトプレス(弱)	レバー1回転+強※	2	2	36	240	×	×	19	(4・4)倍		×	×		
ムーンサルトプレス(中)	レバー1回転+中※	2	2	36	255	×	×	19	(4・4)倍		×	×		
ムーンサルトプレス(強)	レバー1回転+強※	2	2	36	280	×	×	19	(4・4)倍		×	×		
ジャイアントバムボンバー(弱)	●●●●+弱※	17	2	9	110	立・屈	上	15	倍	/8	○	○	※弾消し効果あり	
ジャイアントバムボンバー(中)	●●●●+中※	19	2	7	125	立・屈	上	17	倍	/8	○	○	※弾消し効果あり	
ジャイアントバムボンバー(強)	●●●●+強※	22	2	6	140	立・屈	上	19	倍	/8	○	○	※弾消し効果あり	
ジャイアントバムボンバー(EX)	●●●●+長時間押し	22・1・	1・1・	20・80+	立・屈	上	3・3+	×	/16	○	○	○	※弾消し効果あり	
		1	1	10	立・屈	上	140	×	15	倍	○	○		
モンスタースタリット(弱)	●●●●+強※	11	5	※150	立・屈	上	11	倍	/8	×	×	×	※持続時間中のヒットした時硬直により、21〜25の間で変化	
モンスタースタリット(中)	●●●●+中※	15	5	※160	立・屈	上	13	倍	/8	×	×	×	※持続時間中のヒットした時硬直により、23〜27の間で変化	
モンスタースタリット(強)	●●●●+強※	24	5	※170	立・屈	上	15	倍	/8	×	×	×	※持続時間中のヒットした時硬直により、24〜28の間で変化	
EXモンスタースタリット(遠距離)	●●●●+長時間押し	※6〜26	6	※140	立・屈	上	13	×	/8	×	×	×	※発生はボタンを押す時間の長さで可変。 ※31〜35の間で変化	
EXモンスタースタリット(中距離)				150	立・屈	上	15							
EXモンスタースタリット(近距離)				180	立・屈	上	17	×	/8	×				
ウルトラスルー(強)	●●●●●+強※	7	2	36	70	×	×	7	(4・4)倍		×	×	※投げた相手が壁で跳ね返る効果あり	
ウルトラスルー(中)	●●●●●+中※	7	2	36	70	×	×	7	(4・4)倍		×	×	※投げた相手が壁で跳ね返る効果あり	
ウルトラスルー(弱)	●●●●●+弱※	7	2	36	70	×	×	7	(4・4)倍		×	×	※投げた相手が壁で跳ね返る効果あり	
ミートスカッシャー(強)	レバー1回転+強※	※30〜24	2	30	160	×	×	13	倍		×	×	※相手と接触する時間により可変	
ミートスカッシャー(中)	レバー1回転+中※	※30〜52	2	33	160	×	×	13	倍		×	×	※相手と接触する時間により可変	
ミートスカッシャー(弱)	レバー1回転+強※	※47〜67	2	36	160	×	×	13	倍		×	×	※相手と接触する時間により可変	
ボタンスリカー	レバー2回転+中※	※54	2	36							128 (1)		※開始50フレーム、発生後56フレーム間無敵。相手行動不能時間54フレーム	
1〜29目					180・180+	×	×	7+	+	×				
finish					270	×	×	7	×	×				
メガトンプレス(強)	●●●●●●+強※	※53	12	※30	70+	×	×	11	×		112 (2)		※開始50フレーム、発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ置地時22	
メガトンプレス(中)	●●●●●●+中※	※55	16	※34	70+	×	×	11	×				※開始50フレーム、発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ置地時26	
メガトンプレス(強)	●●●●●●+強※	※57	20	※36	70+	×	×	11	×				※開始50フレーム、発生後52フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。※しゃがみ置地時28	
					380+	×	×	19	×					
ハンマーマウンテン	●●●●●●+中※	※55〜85	5	80+	立・屈	上・下	7+	+	×	/4	88 (2)		※開始50フレーム、発生後53フレーム間無敵。相手行動不能時間50フレーム。 ※1目目の発生時間はボタンを押す時間の長さで可変	
		11	3	90+	立・屈	上・下	5+	+	×	×				
		12	6	80+	立	上	5+	+	×	×				
		19	2	60+	立	上	5+	+	×	×				
		2	47	120	立・屈	上・下	7	×	/4					
ボタンを1つはなす		86	2	24										※ボタンを85フレーム間押し続けた場合、攻撃せずに停止

ユリアン

種別・特長	技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	連打C	必殺C	SAC	備考
	ジャブ	立ち強め	4	2	6	20	立・屈	上・下	3	(1)	○	○	○	TC (-中め)
	ストレート	立ち中め	5	5	10	60	立・屈	上	9	(4)	x	○	○	
	チョップ	立ち強め	10	4	15	130	立・屈	上	15	(7)	x	x	x	
	ウェッジングスナップ	しゃがみ弱め	11	4	7	20	立・屈	上・下	3	(1)	○	○	○	
	トービッドエロパー	しゃがみ中め	11	4	15	60	立・屈	上・下	3	(4)	x	x	x	
	エルボ・アップバー	しゃがみ強め	9	1・1	※25	70~40	立・屈	上・下	9+9	(8+1)	x	○	○	※ヒット時は22
	チャールズアップバー	●+中め	9	2	14	60	立・屈	上	9	(4)	x	x	x	TC (-強め)
	デビルスマッシュ	●+強め	14	1	21	120	立	上	3	(7)	x	x	x	
	ストレート	TC中め	6	5	10	40	立・屈	上	5	(4)	x	○	○	TC (立ち弱め→)
	デビルスマッシュ	TC強め	8	1	21	60	立	上	3	(4)	x	○	○	TC (●+中め→)
	ローキック	立ち弱め	5	2	7	30	立・屈	上・下	3	(1)	x	○	○	
	ミドルキック	立ち中め	8	2	15	80	立・屈	上	9	(4)	x	x	x	
	サイザキック	立ち強め	17	3・3	20	50~90	立	上	3+9	(1+8)	x	x	x	
	クラウチングキック	しゃがみ弱め	5	1	9	20	屈	下	3	(1)	x	○	○	
	アンクルブレイク	しゃがみ中め	7	3	11	70	屈	下	3	(4)	x	x	x	
	グラウンドスweep	しゃがみ強め	12	3	21	100	屈	下	3	(7)	x	x	x	
	チャールズキック	●+中め	16	3	12	90	立・屈	上	7	(1)	x	x	x	
	エルボ	しゃがみ強め	4	4	4	40	立	上	7	(1)	x	x	x	
	エリアアル(ン)チ	ジャンプ中め	6	4	9	50	立	上	9	(4)	x	x	x	
	エリアルチョップ	ジャンプ強め	7	3	130	立	上	11	(7)	x	x	x		
	フラインググニー	ジャンプ弱め	4	10	50	立	上	7	(1)	x	x	x		
	ジャンプキック	ジャンプ中め	6	4	90	立	上	9	(4)	x	x	x		
	ラウンドキック	ジャンプ強め	10	3	130	立	上	11	(7)	x	x	x		
	エルボ	リープアタック	15	10	5	40	立	上	3	(7)	x	x	x	
	地面を走る	バウンディングアタック	21	3	1	5	立	上	9	別表参照	x	x	x	
	スピンタンDEM	リバー入れば	1	5	※21	140	x	x	9					※投げ失敗時のもの
	デストロイクロウ	リバー中立投げ	2	1	※21	25(x×6)	x	x	5(x×6)	(1×6)				※投げ失敗時のもの
必殺技・スーパーアーツ														
技名	コマンド	発生	持続	硬直	攻撃力	ガード	ブロッキング	スタン増加	ゲージ増加	ケズリ	SAゲージ	SAC	備考	
メタリックファイア (弱)	●●●●+弱め	*13-77	1	39	70	立・屈	上	1	(1)	/16	○	○	○	ボーン押しっぱなしでダメ可能。 ※タム時間により変化
メタリックファイア (中)	●●●●+中め	*13-77	1	70	70	立・屈	上	3	(1)	/16	○	○	○	ボーン押しっぱなしでダメ可能。 ※タム時間により変化
メタリックファイア (強)	●●●●+強め	*13-77	1	28	70	立・屈	上	3	(1)	/16	○	○	○	ボーン押しっぱなしでダメ可能。 ※タム時間により変化
メタリックファイア (EX)	●●●●+無敵時押し	13	*1	55	80~80	立・屈	上	3+3	x	/16	○	○	○	※弾射角 (攻撃判定出現は1フレーム後)
バイオランスニードロップ (通常版)	●●タメ+☆	24	12/13/16	*7	110	立	上	11	崖	/8	x	x	x	※崖後のスキ
バイオランスニードロップ (EX)	●●タメ+☆&無敵時押し	26・2	5・2	*7	30~110	立	上	5+13	x	/8	x	x	x	空振り時2回目に移行しない ※崖後のスキ
チャリオットダッフル (弱)	●●タメ+☆中め	7	10	*26	120	立・屈	上	7	(7)	/16	○	○	○	※ヒット時-18、空振り時-25
チャリオットダッフル (中)	●●タメ+☆中め	10	12	*27	130	立・屈	上	9	(7)	/16	○	○	○	※ヒット時-19、空振り時-26
チャリオットダッフル (強)	●●タメ+☆中め	13	15	*29	150	立・屈	上	11	(7)	/16	○	○	○	※ヒット時-20、空振り時-27
チャリオットダッフル (EX)	●●タメ+☆&無敵時押し	6	24・10	*28	90~80	立・屈	上	9+9	x	/16	○	x	x	※ヒット時-19、空振り時-3
デジラースヘッドバット (弱)	●●タメ+☆強め	7	2	*16	120	立・屈	上	13	崖	/8	x	x	x	※崖後のスキは後半2フレーム間
デジラースヘッドバット (中)	●●タメ+☆中め	9	4	*15	130	立・屈	上	15	崖	/8	x	x	x	※崖後のスキは後半2フレーム間
デジラースヘッドバット (強)	●●タメ+☆強め	12	6	*16	140	立・屈	上	17	崖	/8	x	x	x	※崖後のスキは後半2フレーム間
デジラースヘッドバット (EX)	●●タメ+☆&無敵時押し	5	2・2	*12	80~80	立・屈	上	11+11	x	/8	x	x	x	※崖後のスキは後半2フレーム間
タイラントリッシュ	●●●●●●+☆	91	14・10											崖上50フレーム、崖後のリアアタック部分はどちらか1ヒットのみ
1セット目		*51・6・	10・10・		50~80+	立・屈	上	0	x	/8				※敵50フレーム、発生後52フレーム間無敵、相手行動不能時短50フレーム
2セット目		10・6・	10・10・		50~80+	立・屈	上	0	x	/8				
ラリアット		7	8	*28	230	立・屈	中	0	x	/8				※ヒット・ブロッキング時-19、ガード時-29
ラリアット (カス当たり部分)		2	3	*23	100	立・屈	上	11	x	/8				※ヒット・ブロッキング時-14、ガード時-24
ユビテルカス	●●●●●●+☆	*52	1	91										※敵50フレーム、発生後51フレーム間無敵、相手行動不能時短52フレーム
立位屈					70(x×5)	立・屈	上	8(x×5)	x	/16				
連打屈					60(x×5)	立・屈	上	7(x×5)	x	/16				
エイズリソフククター	●●●●●●+☆&(同時押し)	*51	1	12	30(x×6)	立・屈	上・下	0	x	/16	68	(2)		※敵40フレーム、発生後47フレーム間無敵、相手行動不能時短44フレーム

補足

●ジャンプ攻撃の硬直時間について……

技を出した時点での、地面からの高さにより硬直時間が変化する。なお、着地後の硬直時間は2フレーム(※空ジャンプの場合、スキはなし。すぐにガードや攻撃などの行動が可能)。

●飛び道具(例：波動拳)の持続時間について……

飛び道具の持続時間の欄には、弾の射出時間を記載している。また、弾の攻撃判定出現は一部例外(エイジスリフレクターなど)を除き、一律射出から1フレーム後となっている。

●スーパーアーツ発動中の「相手行動不能時間」について……

「相手行動不能時間」後、相手側のボタンやレバーなどの入力、表の数字から更に2フレーム間は受け付けていない。例えば、50フレーム間行動不能の場合、53フレーム目から技を出したり、ジャンプしたりといった行動が可能になるというわけだ。ただし、ガード入力だけでは、行動不能時間直後から受け付けている。よって、「相手行動不能時間」は簡単に「ガード可能になるまでの時間」と考えてもいいだろう。

編集後記

from writers

FRS-N.O

自分はライターなのかでも面が割れていないほうだと思っていたが、某所で『3rd』プレイ中に正体がバレていたらしい。しかし「セイヴァー大会の審判長」として覚えられてとは……。28人めのネクロ戦はSAサレクトの時点で失敗した。

C-LAN

トウエルヴはいろいろなことができるキャラではあるが、それを全部やろうとすると意識との連動が困難極まる。例えば「膝キャン低空弱バン投げ」という感じで自分の王道ルートを確立してから少しずつ派生を増やしていこうネ。

KAL

今回はもうひとつのムックと同時進行という他に、人生の中で恐らく2度目の、心の底から苦しく辛い、かけがえのないものを失うという思いを味わった……。ただ、これで脳細胞と心をすり減らしたかわりに、少し“太く”なれたかもしれない。

がっちゃん

とりあえず2冊目が終わってお疲れさまという感じですね。いちおう、ひと段落ついたっていうのはあるけど、『ストIII』のプレイヤーは深く長くやりこむタイプが多いので本誌でフォローしたいですね。ライター陣もまだまだやりますよ。

K-TAN

今のオレの心を癒せるのはデフ・レパードのユーフォリアとガンマ・レイのパワーブラントしかねえ。やっぱり精神に水は常に与えておかないとだめですな。はあ〜ギターの技術がどんどんなまるう。楽譜ほしいな……

GED

春麗はしゃがみガードしているとガード硬直が2フレームも伸びちまいます。反撃したい場合はなるべく立ちましょう。つーか、あの座り方のせいなのか? あれダメ? 追伸: 誰か「3rd」の(初回生産)CD譲ってください。

MVP

脳みその中とパソコンは常に「ストⅢ」で埋まり、原稿でうなる。こんなスケジュールは基本的人権を侵害しているとはいえず、でも何をいっても変わらない。うなるだけ。だが、それも今日まで。よし。ちなみに春麗とまこと、何あれ。IJO。

ちゃつきー

フリーダム! ついに自由をこの
手にする日がやってきた。という
わけにもいかなかったりするの
が毎度のパターンであったりな
かったりするんですけども。とりあ
えずはちょっと休んで、で……で? ふ
と気付くとやることなかったり。

VMT-RED

「3rd」のアレックスの何がいった、そりゃもう、毒の効いた勝ちセリフ！ 対エレナ専用の「ああ、楽しんでるさ、気分良く勝てたしな」なんても～最高！ 俺、この勝ちセリフを考えた人とは仲良くなれそうなきがします。

善之字元帥

毎回攻略を書くときに悩むのが、即戦力となる連続技や強力な連係と、やや概念的な「対戦の方針」では、どちらのほうがみなさんに有益な情報なのかということです。今回のキャラ攻略は概念的なものが多いんですが、どうでしょう？

アストロ

ヒィーやっと終わったぁ〜、家に帰ってまったりしてえ……。◆◎☆×!/?¥#\\$%&*、と今の心境はこんな感じです(わかんない)。まあ、ちまたにショーンを使う人が少ないのが、ちと寂しいかな。やっぱりケンの方がいい?

我修院（若人）

1冊目のムックで「幻影陣が弱い
でチュ〜」な〜んていってるバカ
がいたけど、全然そんなことはな
かったんだ。結構滅るし。でも、
結局のところ槍雷連撃が強かった
りするわけで…。幻影陣は趣味の
SAならすかね？

Mio

あい変わらずユンやってるよー。
『3rd』ユン、最初は扱いづらかったけどもう大丈夫。仲間とバカやりつつも限界までがんばってみるつもり。私信一柴木さん本堂にありがとうございます。おかげ様でより思い出深いゲームに！

from editors

杉田 哲朗

生粋のアマチュアリズムによって
生み出された「ゲームスト」の業績
は、愛憎入り交じりながらも、小さ
からぬ足跡を残したといえるだろ
う。ゲームセンターという「場」に
着眼し、執着した、その名を忘れ
ないでいただきたい。

伊丹 恭

こないだアストロに对空超電磁ブ
ロッキングされました。っつーか、
みんなブロッキングうめえよ勝て
ねえよ分かって下さいよヒーセイ
ユーアダーアーレストMr.デッカ
ード。いつか報われる日もあろ
う。その日までウーへす!

荒川保

「3rd」ムックはキャラマンの愛情に触れることができて幸せな仕事でした。QのスネとヒューゴーEDのトゥエルヴちゃんがステキ過ぎます。お忙しなか中コメントをくださった開発スタッフの方々に、敬意を伴う最大級の感謝感激両聲(仮)

鈴木 宏昌

ダッドリーの重要コンボである、しゃがみ弱×2ヒット確認→SA。でも、1P側の◆◆◆◆◆コマンドってムズくないスか？ 2P側だと簡単なんだけど……。反撃ポイントだっつーのに、つい投げで位置を変えるクセがあるんだよな～俺。

河野 淳一

連泊ロードも15日で終了。終盤、
気の抜けたイージーミスにより一
部のライターと編集に迷惑をかける
も、無事に本が出そうでひと安心。
っていうかゲームやってない。
自分からゲーム取ったならなにが残
るのか? とか考えたりして……。

GAMEST MOOK vol.194

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

~CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET~



各キャラクターの技性能を、
フレームデータで詳細解析！
勝利への最短距離がここに！

技表を知る！



GAMEST MOOK Vol.185

全国の書店にて発売中!!

STREET FIGHTER III

950Yen+TAX

3rd STRIKE

FIGHT FOR THE FUTURE

PORTAL STEP/BUILDUP ARTS

ポータルステップ/ビルドアップアーツ

カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中。



入会したいがよ!

俺は入ってるぜ!

この本に付いている専用お振込み用紙で入金すると

他ではお目にかかれない
春麗の原画をプリント!

激レア!

CFCオリジナル

「春麗 原画Tシャツ」 プレゼント

実際のTシャツは、若干変更する場合がございます。ご了承下さい。
この本の専用お振込み用紙以外でご入金された方は、Tシャツプレゼントはございませんのでご了承下さい。

他にはないファンクラブ会員だけの特典や情報がいっぱい!!

編集スタッフと開発チームの
タグで生まれる会報とは?!

年6回 隔月で
交互に発行

ファンブック

お気に入りの
キャラクターたちが
所狭しと登場!

ビデオ

最新映像やイベント
レポートなど内容充実!



全編
オールカラー
最新映像
ギョッ!



オリジナルグッズ・グリーティングポスト
カード・CD-ROM体験版プレゼント
他最新情報などが盛り沢山。

会員になれば知りたいコト、欲しいモノ、などが続々と
入手できるんだ。他ではマネのできない会報
誌や新作紹介、イベント風景などの映像も必見!
ファンなら是非見て欲しいな! これからもさま
ざまな特典や企画を予定しているのでどうぞ期待!

入会したくなった君へ

この本に付いている、専用お振込み用紙に
必要事項をご記入の上、郵便局に3,000円を
振り込むだけでOKだ!

お問い合わせは **カプコンフレンドリークラブ事務局**

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3
(株)カプコン TEL 06-6948-0555

株式会社 **カプコン**

〈国内販売事業部〉●本社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店/〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号 新宿三井ビル11階
〈カプコンソフト情報〉大阪: (06) 6946-6659 東京: (03) 3340-0718 札幌: (011) 281-8834 仙台: (022) 214-6040
名古屋: (052) 571-0493 広島: (082) 223-3339 松山: (089) 934-8786 福岡: (092) 441-1991
★カプコンホームページ(インターネット) <http://www.capcom.co.jp/> ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



9784881996270



1929476012807

ISBN4-88199-627-4

C9476 ¥1280E